

ИГРОМАНИЯ



В НОМЕРЕ

ШЕСТЕРО СМЕЛЫХ

COMMANDOS 3

НОВАЯ РУБРИКА!
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Х-СОМ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

UFO: AFTERMATH

КАК КАЗАКИ В ПАРИЖ ХОДИЛИ

КАЗАКИ 2

ЧАС АДДОНОВ

C&C: GENERALS — ZERO HOUR

SIMCITY 4: RUSH HOUR

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

ЗИМНИЙ БЕСПРЕДЕЛ

VICE CITY: SNOW MOD

РЕАЛИЗМ ПО-ДЖЕДАЙСКИ

JEDI KNIGHT II: DRAGON REMIX

БЕСПЛАТНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

RACER

AGE OF EMPIRES 2: MODERN MOD

GHOST RECON: BUNDESWEHR WEAPONS

OPERATION FLASHPOINT: OPERATION MERCURY

MAFIA: Z SKIN PACK • MAX PAYNE: KATANA MOD

БЛИЦКРИГ: FMRM BLTZ • JEDI ACADEMY: JK RACING

ДЕВЯТЬ ГРАММОВ В СЕРДЦЕ

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE



ОБЛОЖКА: MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

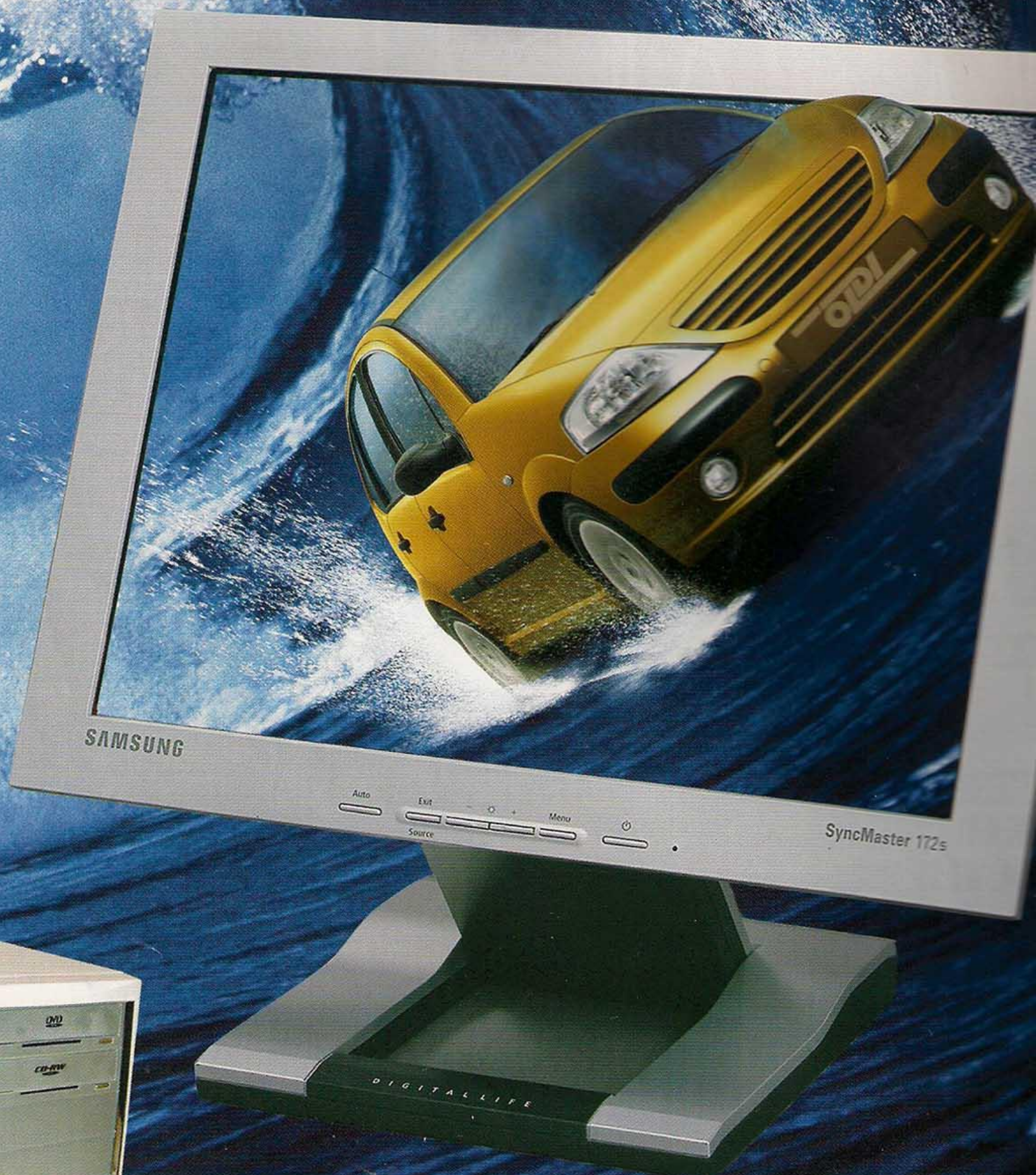
СВЫШЕ
300 ИГР
В НОМЕРЕ И
НА КОМПАКТАХ

- ЖДЕМ**
- Дальнбойщики 3
 - Beyond Good & Evil
 - Gangland
 - The Lord of the Rings: War of the Ring
- ИГРАЕМ**
- 12 стульев: Как это было на самом деле
 - Дорога на Хон-Ка-Ду
 - Command & Conquer: Generals — Zero Hour
 - Commandos 3: Destination Berlin
 - Hidden & Dangerous 2
 - Max Payne 2: The Fall of Max Payne
 - Robin Hood: Defender of the Crown
 - SimCity 4: Rush Hour
 - UFO: Aftermath
- В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**
- Альфа антитеррор
 - Half-Life 2
 - Counter-Strike: Condition Zero
- РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА**
- Age of Wonders: Shadow Magic
 - Aquanox 2: Revelation
 - Breath of Fire IV
 - The Elder Scrolls 3: Bloodmoon
 - Europa Universalis: Crown of the North
 - Lionheart: Legacy of the Crusader
 - Will Rock

SAMSUNG

ВОПЛОТИ МЕЧТУ

Мониторы Sync Master
настоящий лидер



Компьютер ОЛДИ СЕНАТОР
с монитором SAMSUNG SyncMaster 172S
позволит воплотить любые Ваши мечты

OLDI

www.OLDI.ru

105-070

ул. ДОНСКАЯ д. 32

ул. МАЛЫШЕВА д. 20

ул. ТРИФОНОВ



КОМПЬЮТЕР СЕГОДНЯ ДЕНЬГИ ЗАВТРА

НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ! www.kitcom.ru

11 ЛЕТ
ОПЫТ ПРОИЗВОДСТВА КОМПЬЮТЕРОВ

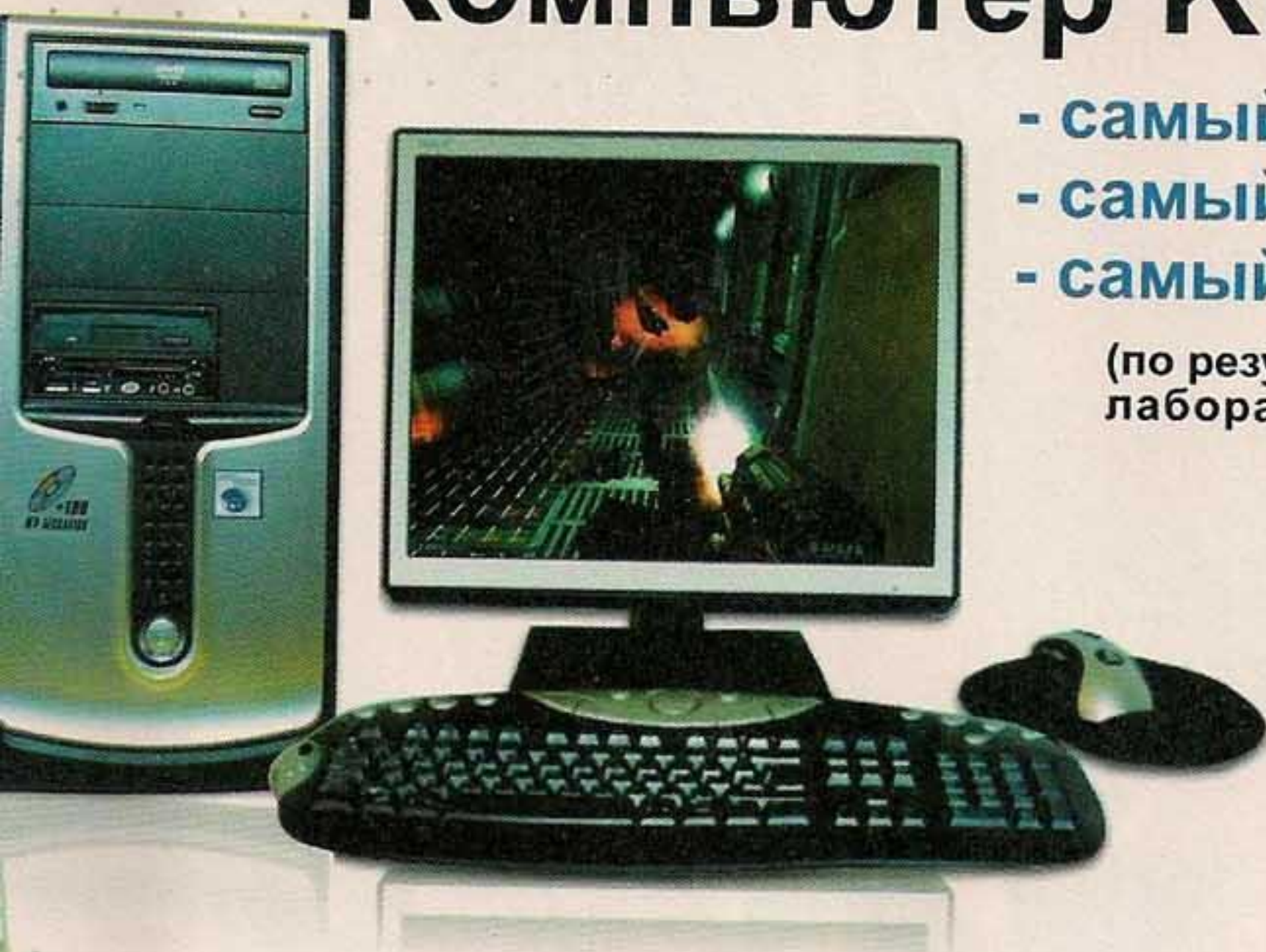
компьютеры мониторы принтеры
сканеры джойстики интернет

>> В КРЕДИТ ПЕРВЫЙ ВЗНОС 0%
Оформление на месте в течение 20 минут

Компьютер КИТ Super - это:

- самый качественный компьютер
- самый надежный компьютер
- самый быстрый компьютер

(по результатам испытаний тестовой лаборатории Компьютер Пресс)



Компьютер КИТ SUPER – ПРОДУКТ ГОДА!

(PC Magazine №2 2003г.)

ПОНЯТНО, ЧТО ПОКА ИДЕТ КОДИРОВАНИЕ Mp3 - файлов,



**ПРИЯТНЕЕ ИГРАТЬ В ИГРУ,
НЕЖЕЛИ ПРОСТО СИДЕТЬ,
УСТАВИВШИСЬ В ЭКРАН.**

КОМПЬЮТЕР КИТ SUPER 5000 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT способен эффективно обрабатывать несколько приложений одновременно. Получайте больше удовольствия уже сегодня.

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation



ПРИНИМАЕМ ЗАКАЗЫ ПО ТЕЛЕФОНУ

777-66-55

ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

WWW.7776655.RU

ИНТЕРНЕТ - МАГАЗИН - ДОСТУПНО! УДОБНО! БЫСТРО!

салоны компании

- М. Аэропорт, Ленинградский пр-т, д. 56/2 "Парад Электроники", тел. 152-06-57
- М. Багратионовская, ТК "Горбушкин Двор", 2F-33, тел. 737-48-46
- М. ВДНХ, ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ", тел. 181-99-87, 784-13-01
- М. Коломенская Проспект Андропова вл.21б тел.741-32-14
- М. Люблино, ТЯК "Москва" пав. 2-1-85/86, тел. 359-80-55/56
- М. Новослободская, ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4, тел. 787-63-73
- М. Пражская, ТЦ "Электронный рай", пав. 2В-19, 1Б-37, тел. 389-44-27
- М. Савеловская, ВКЦ "Савеловский", пав. D-26, тел. 784-72-35/59
- М. Тушинская, пр-д Стратонавтов, д.9, тел. 491-83-10, 491-01-35
- М. Шоссе Энтузиастов, КЦ "Буденовский", пав. А-1 тел. 788-15-44

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ РЕКЛАМЫ ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОДАРОК!

Акелла

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME™

Принц Персии

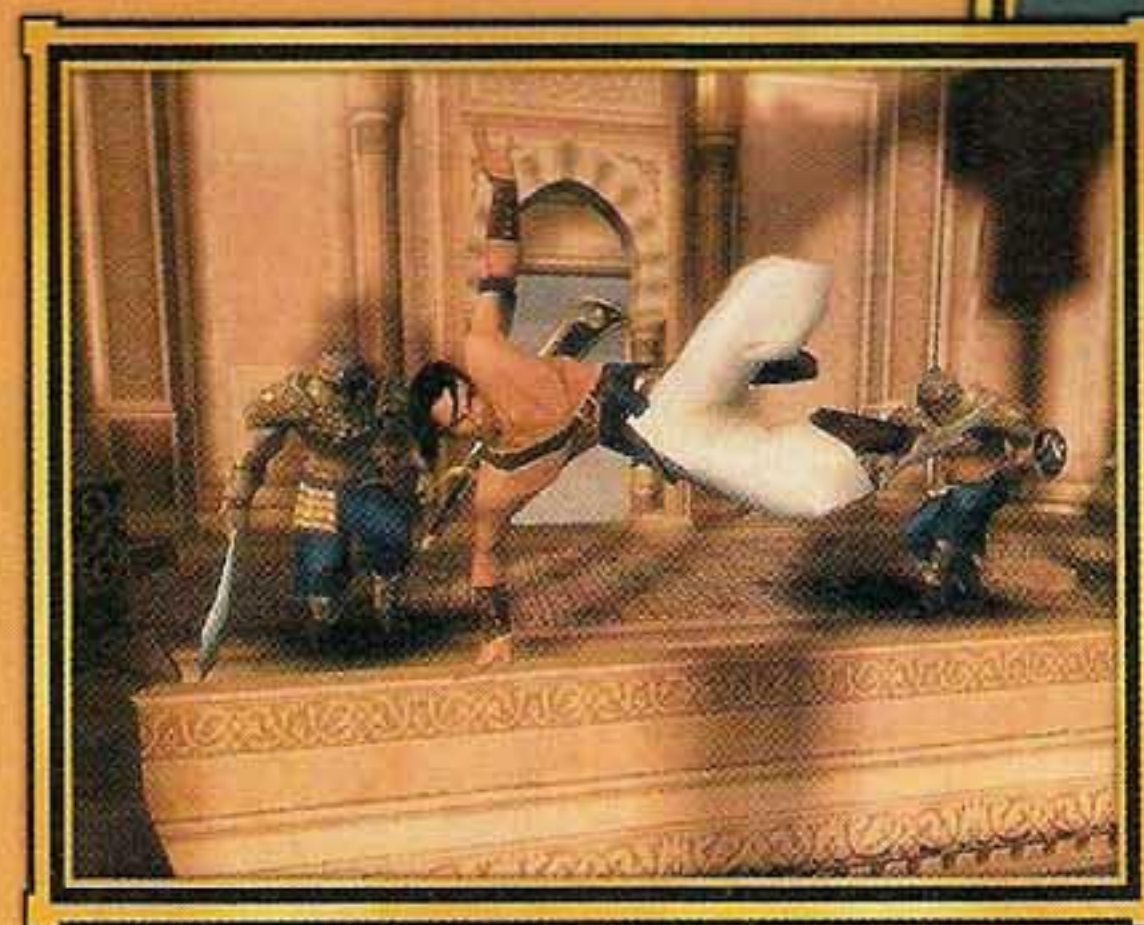
ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

pc cdrom

Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...

- Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время - он выполнит свое предназначение!
- Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.

www.prince-of-persia.com



UBISOFT

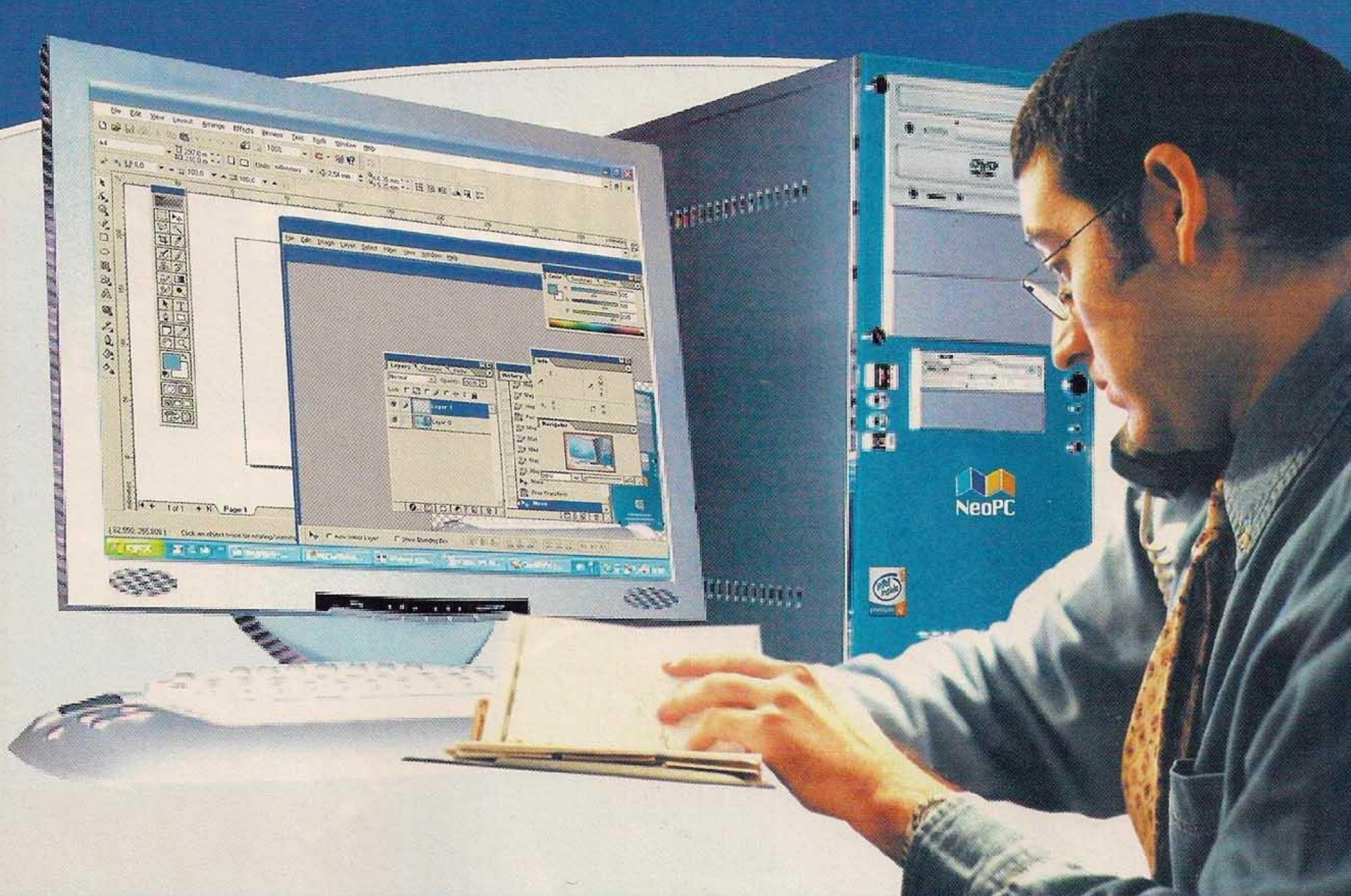


Акелла

© 2003 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com

© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment

Теперь есть ПК, который делает всё, что делаете Вы. Всё одновременно. NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



Теперь есть ПК, который делает всё, что делаете Вы. Всё одновременно. NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.

Обеспечьте высокое качество и эффективность работы при помощи компьютера NeoPC max eXtreme основные характеристики которого оптимальны для работы и отдыха, благодаря использованию процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



Новые возможности с компьютером NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.

Компьютеры NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT обеспечивает более высокий уровень производительности, чем когда-либо раньше, благодаря новой технологии HT компьютер NeoPC позволит Вам одновременно создавать мультимедийные файлы, редактировать их и обмениваться ими. Корпоративные пользователи сразу же ощутят преимущества повышенной производительности благодаря возможности одновременного выполнения нескольких задач. Что бы Вам ни требовалось, компьютер NeoPC max eXtreme на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT сможет удовлетворить Вашим запросам.

КРЕДИТ

- Первый взнос 10% или 30%
- Нет комиссионных
- Возможна схема 10-10-10
- Оформление за 15 минут
- Кредит по телефону

СКИДКИ

- 10% - оптовым клиентам
- 5% - постоянным клиентам
- 3% - школьникам и студентам
- по дисконтным картам любых торговых сетей

УСЛУГИ

- Бесплатная доставка.
- Установка, настройка и обучение
- Любая конфигурация на заказ
- Гарантия 3 года
- Сертификат РосТест

Intel, Pentium, Intel Inside и логотип Intel Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и её подразделений в США и других странах.



363-3825 ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ) РАБОТАЕМ ЕЖЕДНЕВНО с 10⁰⁰ до 20⁰⁰

- 270-3001, 270-9001 - М "Волгоградский пр-т" (100метров от метро) Волгоградский пр-т д. 26;
- 737-5937, 257-9460 - М "Дмитровская" (10метров от метро) Бутырская ул. д. 97;
- 115-0016, 506-2066 - М "Коломенская" (50метров от метро) Судостроительная ул. д. 1.

МЕХАНОИДЫ



- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигон
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Кравчун, Федор Усаков,
Степан Чечулин, Олег Ставицкий,
Николай Пегасов
Арт-директор
Роман Грыныха
Дизайн и верстка
Денис Ганночка, Сергей Ковалев,
Павел Васин, Виктор Бодров
Программирование сайта и компакт
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Татьяна Баранова
Творческо-производственный состав
Илья Галиев, Антон Логвинов, Армен Есаулов
Технический состав
Денис Тангалычев
Технический редактор и корректор
Изабелла Шахова

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Креативный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

игро **mequa**

Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (sveilana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
тел./факс (095) 912-4408, 911-2977
Ирина Булюян (irinabul@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова, Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail: rod@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art»

© «Игромания», 1998-2003.
Тираж 100,500.

Доброе время суток! Если позволите, сразу к делу. Ибо час пробил. «Ди-ви-ди...» — шепчут поутру ветки деревьев. «Ди-ви-ди» — читается в пристальном взгляде Степана, редактора компакт. «Ди-ви-ди!» — настойчиво требуют письма читателей. «Ди-ви-ди!» — надрываются все редакционные колонки. Настала пора переходить от теории к практике. Решение принято: **отныне некоторая часть тиража «Игромании» будет комплектоваться DVD вместо двух CD.** Аргументов в пользу этого решения предостаточно. Первое «за» — цена DVD и двух компакт практически уравнилась. Раньше журнал с DVD стоил бы в районе двухсот рублей, а теперь — примерно столько же, сколько и журнал с двумя компакт-дисками. Да и сами DVD-приводы перестали быть дорогим удовольствием — их можно купить ровно за те же деньги, которые годом раньше вы отдали бы за CD-привод.

Причина номер два: демо-версии, патчи, ролики, драйвера, игровые дополнения и программы, которые хотелось бы поместить на компакт, постоянно прибавляют в весе. Раньше лучшие из них с трудом, но можно было вместили на два CD. Сейчас это уже практически нереально: каждый раз приходится чем-то жертвовать, причем с каждым месяцем этого «чего-то» становится все больше. Что уж там демки — даже последний Counter-Strike сполз, не поморщившись, целых 400 мегов! В то время как DVD с его объемом в 4,7 гигабайта запросто позволяет выкладывать и солидные демки, и могучие патчи, и увесистый софт, и много всего другого, что на компакт не может влезть по определению.

Предположительно, часть тиража январской «Игромании» (№1'2004) выйдет уже с DVD. Однако возможен и такой вариант, что мы сдвинем этот судьбоносный эксперимент на февральский (№2'2004) номер. Окончательно пока не решили. Вопрос: как узнать, что в продаже появилась «Игромания» с DVD? Ну, первый способ элементарен: спросить у продавца. Второй, более надежный: внимательно рассмотреть обложку. Там будет красоваться яркая блямба: «Часть тиража комплектуется DVD!». Или что-то в этом роде.

Однако мы **вовсе не прекращаем выпускать «Игроманию» с двумя компактными!** Более того — компакт-диски пока остаются для нас **приоритетными** по отношению к DVD (хотя бы по той причине, что DVD-привод пока есть далеко не у всех), и мы будем стремиться вместили на наши два CD максимум возможного. Однако всем, у кого нет DVD-привода, стоит всерьез задуматься о его приобретении. Иначе можно много всего интересного пропустить... Подробности о том, что же будет на DVD, — в следующем номере.

А пока январские чудеса готовятся к воплощению в редакционных лабораториях, поговорим о недавнем прошлом. «Осенняя пора, очей очарованье» выдалась еще та. В середине октября неожиданно для всех жителей средней полосы выпал снег — с этого все и началось. К нам стали стекаться ужасные известия: вроде как выложенный на прошлый компакт Counter-Strike 1.6 — у народа не работает. В Смольном со страшной силой трещали телефоны, прицельной артиллерийской канонадой рвались возмущенные e-мейлы, в воздухе повисло предчувствие чего-то недоброго. Обстановка в редакции накалилась до предела — уже начали плавиться обшивки дверей и пластиковые детали компьютеров. Редактор компакт приобрел самурайский меч, заперся в отдельной комнате и там, усевшись на циновку, готовился к харакири. На призывы одуматься не отвечал — видимо, полностью погрузившись в мысли о бусидо. В общем,

гроза приближалась... И тут, как всегда неожиданно, пришло спасение. Со всей ответственностью могу заявить: Counter-Strike 1.6 с нашего компакт — **вполне работоспособен.** Подробности этой волнующей истории ищите на спецврезке в «CD-мании».

Вторым по драматизму событием стало появление в вашем дорогом журнале новой рубрики. Если вы внимательно разглядывали обложку, то могли заметить анонс. Рубрика посвящена быстро набирающему силу развлечению — играм на мобильных телефонах. Речь не идет о «змейке», «тетрисе», «блэджке» и других вечных ценностях, которые заштыли даже в самые дешевые модели сотовых. В данном случае под «мобильными играми» мы подразумеваем полноценные цветные игры на Java-платформе. За конкретикой приглашаю вас в новый гостеприимный раздел, уютно разместившийся аккурат между двумя молодцами на букву «и» — «Интернетом» и «Игростроем».

В связи с рождением «Мобильных игр» и другими сюрпризами, которые ждут вас в следующем номере, мы пригласили влиться в наш отчаянно дружный коллектив еще одного игроманиака со стажем. Позвольте представить: Олег Ставицкий, некогда просто автор, а отныне — новообращенный редактор нашего журнала. Он прямо-таки горит желанием в ближайшем номере «Игромании» сбросить на эти страницы свежие батальоны информационного десанта. Что будет, что будет...

По правде сказать, я и сам с нетерпением жду следующий номер. Кроме DVD, кроме уже задуманных и воплощаемых в жизнь рубрик, а также двух-трех страшно эксклюзивных материалов (только тсс... будем считать, что вы ничего не слышали), предполагается выращивание огромной новогодней елки на плодоносных почвах «Мозгового штурма». Матвей наш Кумби, назначенный ответственным Дед Морозом, безотрывно сидит в своем офисном закутке и замышляет там нечто феерическое. Смутно догадываюсь, что в припадке щедрости он выставит на призы фирменные комплекты «игроманская майка плюс мышь плюс сумочка», а то и фотографию всего нашего коллектива. Но это пока только версии, версии. Что будет на деле — неизвестно. Как и всякий истинный художник, «ответственный Дед Мороз» совершенно непредсказуем.

Телеграфным стилем — еще о вот о чем. Обновился дизайн «Центра внимания». Зацените. А в нем — рассказ о пресловутой «альфе» Half-Life 2. В финальной версии это будет, наверное, песня и сказка, но на данный момент мы имеем дело с набором уровней, не более. Впрочем, когда речь идет о проектах такого масштаба, интересен даже обрывок скриншота или пара фраз, обороненная Гейбом Ньювеллом в курилке. А у нас целые полторы страницы чистой информации и еще страница скринов.

Буквально за секунду перед тем, как этот текст должен был уйти в печать, ко мне ворвался неестественно бледный Матвей и безапелляционно заявил, что если я не напишу ничего про второго Макса Пейна, то он... то он... вам, право, лучше не знать. В общем, я впечатлился. Пишу. Обложка этого номера — результат совместной креативной деятельности Матвея и нашего дизайнера Виктора Бодрова. Впервые в истории человечества «Игромания» делает обложку номера из снятого в редакции скриншота! По обложке можно судить, какая в игре графика. И какие возможны ракурсы. И как игра нам понравилась. Словом, все на штурм Нью-Йорка! Макс Пейн ждет.

— Олег Полянский

ПОДПИСКА НА «ИГРОМАНИЮ» 2004



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» 2004



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	08-13
Игры • Даты выхода игр	08
Индустрия	10
Россия • Интересности	12
CD-МАНИЯ	14-30
Руководства и прохождения	14
ИГРОВАЯ ЗОНА	15
Тема компакт №01: Vice City: Snow Mod	16
Тема компакт №02: Jedi Knight II: Dragon Remix	18
Тема компакт №03: Racer	20
Демоблок	22
По журналу	24
Софтверный набор	26
Драйвера • Всякое разное	30
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	32-47
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	32-38
Arcturus, Bloody Waters: Terror from the Deep	32
Desert Rats vs. Afrika Corps	33
Earth 2160, Knights of the Temple	34
Kohan: Kings of War	35
Lula 3D, Mech Arena: The First Match	36
Nitro Family	37
Wanted Guns	38
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	40-47
Beyond Good & Evil	40
The Lord of the Rings: War of the Ring	42
Gangland	44
Дальнобойщики 3	46
R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	48-54
АЛЬФА антитеррор	48
Half-Life 2	50
Counter-Strike: Condition Zero	53
R&S: ВЕРДИКТ	56-90
ВЕРДИКТ: КРАТКИЕ ОБЗОРЫ	56-57
18 Wheels of Steel Across America, Dogfight: Battle for the Pacific, Yager	56
Warhammer 40000: Fire Warrior	57
ВЕРДИКТ: КРАТКИЕ ОБЗОРЫ — ЛОКАЛИЗАЦИИ	57-59
Дело 13	57
Вампиры, Жабы, Кати шары!	58
Проклятие фараонов, Post Mortem	59
ДАТЫ ВЫХОДА ЛОКАЛИЗАЦИЙ	60-64
Новые поступления • В разработке	60
В продаже	64
ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ПРОЕКТОВ	66
Новые поступления • В разработке • В продаже	66
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!	68-90
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	68
Hidden & Dangerous 2	72
Commandos 3: Destination Berlin	74
Robin Hood: Defender of the Crown	78
UFO: Aftermath	80
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	82
SimCity 4: Rush Hour	84
Дорога на Хон-Ка-Ду	86
12 стульев: Как это было на самом деле	88
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА	92-102
Всевидающее око. Обзор программ-смотролок	92
Маги на марше. В Екатеринбурге куется русский Sacrifice	94
Останний гетьман Европы	96
Жизнь замечательных разработчиков: Рон Гилберт	98
ИГРОВОЕ КИНО	104-108
Искусство создания видеороликов для компьютерных игр	104
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	110-143
Железные новости	110
ТЕОРИЯ	
Перспективы рынка графических устройств	112
Дрессировка электронов	118
ТЕСТИРОВАНИЕ	
Рецепт здорового питания	122
РАЗГОН	
Через BIOS к мегагерцам	128
СДЕЛАЙ САМ	
Поймать волну	132
НОВИНКИ РЫНКА	
Горячие новинки отечественного железного рынка	136
КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ	
Hi-End конфигурация R-Style Carbon	140
РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР	
Разумный компьютер за разумные деньги	142
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	144-145
"Как по IP-адресу найти месторасположение удаленного компьютера?" — на ваши самые актуальные вопросы отвечает Дмитрий Горячев	
ИНТЕРНЕТ	146-157
Новости интернета	146
Интернет-тарабарщина и сетевая абракадабра	152
Интересное в Сети	156

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

18 Wheels of Steel Across America	56
A-10 Cuba	187
Age of Empires 2: The Conquerors	16
Age of Mythology	16
Age of Mythology: Titans	14
Age of Wonders: Shadow Magic	14
AirStrike 3D: Operation W.A.T.	24
Aliens vs. Predator	187
Anco's Energizer	186
Aquanox 2: Revelation	14
Arcturus	32
ArkanDROID	24
Bad Folkers	24
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	14
Beyond Good & Evil	22, 40
Beyond Normandy: Assignment Berlin	24
Black9	8
Blood Bath	187
Bloody Waters: Terror from the Deep	32
Breath of Fire IV	14
Breed	8
Bubble Bobble Quest	24
Bubble Bobble World	24
Call of Duty	24
Carmageddon 2	16
Civilization III	16
Clash	24
Cold Zero: The Last Stand	14
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	14, 20, 82
Commandos 3: Destination Berlin	24, 74
Counter-Strike	22
Counter-Strike: Condition Zero	53, 187
Curse: The Eye of Isis	24
Day of the Tentacle	101
Defenders	12
Delta Force: Black Hawk Down	24, 150
Desert Rats vs. Afrika Corps	33
Diablo 2	22
Diablo 2: Lord of Destruction	22
Dogfight: Battle for the Pacific	56
Doom 3	12
Earth 2160	34
Europa Universalis: Crown of the North	14
Fantasy Tetrix	24
Ford Racing 2	24
Freedom Fighters	14
Full Throttle	101
FX Racing	10
Galactic Civilizations	24
Gangland	44
Grand Theft Auto	12
Grand Theft Auto: Vice City	16
Gun Metal	22
Half-Life	16
Half-Life 2	10, 50
Halloween	24
Halo: Combat Evolved	14, 24, 187
Heaven and Hell	14
Hidden & Dangerous 2	72
Homeworld 2	14, 24
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	187
Indiana Jones and The Fate of Atlantis	100
Indiana Jones and the Last Crusade	99
Jagged Alliance	21
Jedi Knight II: Jedi Outcast	16, 22
Jedi Knight: Jedi Academy	17
Judge Dredd: Dredd vs Death	22
Jurassic Park: Operation Genesis	187
Knights of the Temple	34
Kohan: Kings of War	35
Kreed	14
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	8
Lion King	187
Lionheart: Legacy of the Crusader	14
Lula 3D	36
Mafia: The City of Lost Heaven	17, 164
Maniac Mansion	99
Max Payne	17
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	20, 22, 24, 68, 186
Mech Arena: The First Match	36
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	14
Medieval: Total War — Viking Invasion	24
Millennium Man	24
Millennium Digger — The Artful Machine	187
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	100
Monopoly Tycoon	186
NASCAR Racing Season 2003	17
Need for Kill	21
Need for Speed: Hot Pursuit 2	17
Neighbours from Hell 2	8
Neverwinter Nights	18
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	186
New World Order	22
Nitro Family	37
Offworld Recon	24
Once Upon A Knight	186
Operation Flashpoint	18
Panzer Campaigns — Bulge '44	24
Panzer Campaigns — Smolensk '41	24
Patrician III	24
Post Mortem	59
Postal 2	18, 160, 187
Prince of Persia: The Sands of Time	22
Project Freedom	9
Psychotoxic	8
Quake III Arena	22
Rainbow Six 3: Raven Shield	22
RalliSport Challenge	187

Removal Man	24
Republic: The Revolution	14
Return to Castle Wolfenstein	19
Rise of Nations	19
River Raider	24
Robin Hood: Defender of the Crown	24, 78
Rome: Total War	8
Rune	19
Sabotain	8
Sam & Max Hit the Road	100
Serious Sam: Second Encounter	19
Silent Hill 3	24
SimCity 4: Rush Hour	84, 186
Soldier of Fortune	187
Space Empires: Starfury	22, 24
Star Defender	24
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	14
State of Emergency	14
Street Fighter Zero	187
Super Bikes	10
Teenage Mutant Ninja Turtles	22, 186
Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure	14
The Battle for Britain	12
The Chronicles of Ny	8
The Curse of Monkey Island	100
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	14
The Elder Scrolls III: Morrowind	19, 21
The Fall — The Last Days of Gaia	10
The Fate	14
The Gladiators of Rome	22
The Lord of the Rings: War of the Ring	42
The Monkey Eyes	24
The Secret of Monkey Island	99
The Sims	19
The Sims Makin' Magic	24
The X-Files	187
Tiger Woods PGA Tour 2004	24
Tom Clancy's Ghost Recon	16
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	8
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield	166
Tortuga: Pirates of the New World	24
Total Annihilation	101
Total Pinball 25	24
TRON 2.0	14
UFO: Aftermath	14, 80
Unreal Tournament 2003	22
Unreal Tournament 2004	8
Vega\$: Make It Big!	24
Wanted Guns	38
Warcraft III: Reign of Chaos	19
Warcraft III: The Frozen Throne	20, 21, 172
Warhammer 40000: Fire Warrior	24, 57
Warlords IV: Heroes of Etheria	24
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	9
Will Rock	14, 22
X2 — The Threat	8
XIII	12
X-Tension	187
Yager	22, 56
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	99
12 стульев: Как это было на самом деле	88
АЛЬФА антитеррор	48
Блицкриг	15
Вампиры	14, 58
Дальнобойщики 3	46
Дело 13	57
Демииурги II	14, 22
Дорога на Хон-Ка-Ду	14, 22, 86
Жабы	58
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	12
Казак 2: Наполеоновские войны	96
Кати шары!	58
Магия Войны	94
Операция Silent Storm	14, 166
Пираты Карибского моря	20, 22
Проклятие фараонов	59
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	15
Ресторанная Империя	22
Хром	14, 166

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Look 4 Eggs	159
Moonbase One	159
Ninja Kid	159
Rock	159
Space Explorer	159
XR-Jetski	159
Пирания	159

ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

.hack//ENEMY	188
Book of Exalted Deeds	26
d20 Modern: Altermity	26
D&D 3,5	188
Draconomicon	188
Forgotten Realms	26
Legends & Lairs	188
Lord of the Rings Battleground	188
Lord of the Rings Trading Miniatures Game	26, 188
Magic The Gathering	26, 192
Ravenloft: Shadow of the Night	26
Sid Meier's Civilization	26
Void	188
Господин Великий Новгород	190
Сумерки Империи	188

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

Полет "Черного ястреба"

150

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

158-159

Всеобщая мобилизация. Школа игры на мобильном телефоне

158

Обзоры игр

159

ИГРОСТРОЙ

160-170

ВСКРЫТИЕ

160-161

Террор в райском городе. Создание мода для Postal 2

160

МАСТЕРСКАЯ

162-166

Волшебный мир текстур. Лапа монстра

162

Авто для мафиози

164

МАСТЕРСКАЯ: ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

166

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

166

Операция Silent Storm • Хром

166

САМОПАЛ

168-170

Медиа-комбайн

168

DEATHMATCH

172-178

Warcraft III: The Frozen Throne

172

Unreal Tournament 2003

174

DEATHMATCH: DEATHZONE

Counter-Strike, Quake III Arena, Unreal Tournament 2003, Jedi Knight II: Jedi Outcast 178

КИБЕРСПОРТ

180-184

Вести с полей

180

Репортажи. World Cyber Games 2003 — как это было

181

КОДЕКС

186-187

Стандартные коды • Шестнадцатеричные коды

186

Игровые ресурсы • Классика • Easter Eggs

187

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

188-196

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

188

Конкурс "Игра года 2004"

189

Боярские интриги. Настольная игра "Господин Великий Новгород"

190

Magic: The Gathering Online 2.0. Онлайн-магия продолжается

192

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

198-202

Рассказ "Двое у разбитого корыта"

198

ПОЧТА "МАНИИ"

204-207

Про астральную философию, потерю чувства реальности и фотографии киберспортсменов

204

ЮМОР

208, 211

Анекдотический микс, курьезы техподдержки "Би Лайн"

208

Как рассказывают сказки детям разработчики игр

211

МИКРОПОСТЕР

209-210

Beyond Good & Evil

209

Counter-Strike: Conditon Zero

210

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

212-215

Тест №40. Новое время

212

Скринтурс №12. Декабрь • Подведение итогов за №10/2003

214

Участие в конкурсах

215

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

НА ОБЛОЖКАХ

OLDI
Dina Victoria
IC

2-я страница обложки
3-я страница обложки
4-я страница обложки

НА СТРАНИЦАХ НОМЕРА

IC

04, 25, 29, 61, 71, 149, 167, 171, 175,
177, 179, 203

Boston PC

Diskman

Dixis

Exciland

Oldi

Rambler

Soft Club

Thrustmaster

ULTRA Computers

USN Computers

Zenon N.S.P.

Автоматизация Софт

Акелла

Бука

Евразийское Агентство по

ИДДК

Компания КИТ

Магнамедиа

Медиа Сервис-2000

Мир Фантастики

MTU-Интел

Мультимедиа Сервис

НеоТорг

Новый Диск

Радио Энергия

РуссоБит-М

Саргона

Си-Трейд

Слейм

Яндекс

141
39, 63, 91
19, 21
131
113
155
51

02, 09, 11, 13, 15, 17
103, 109

53
33
01
35
23, 31, 37, 55, 59, 67, 89

213
147
27, 28
03
77
197
65, 107, 153, 185
195
125
49
216



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



О, Марат!

Точнее, не Марат, а Ларри. Помните такого? На всякий случай освежу вашу память. История эта началась еще в 1987 году с выходом первой части знаменитой серии **Leisure Suit Larry — The Land of the Lounge Lizards**. С тех пор название **Leisure Suit Larry** ассоциируется у игроков по всему миру с замечательными приключениями про маленького похотливого перца по имени Ларри Лаффер. Много воды утекло с тех пор, и, казалось бы, все забыли про старичка Ларри, однако не тут-то было.



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Компания **Vivendi Universal Games** анонсировала восьмую по счету игру серии. Игра носит гордое название **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и разрабатывается студией **High Voltage Software**. На этот раз в качестве главного героя будет выступать не сам Лаффер, а его племянник — Ларри Ловэдж. Однако от перемены фамилии суть игры не меняется. Главгерой будет по-прежнему попадать в дурацкие и, казалось бы, абсолютно безнадежные ситуации, из которых вам и придется его вытаскивать.

По сюжету, Ларри просиживает штаны в стенах колледжа, регулярно помогая до обитательниц этого храма знаний. Как несложно догадаться, Ларри не пользуется у особ противоположного пола особым успехом. Однако все переворачивается с ног на голову, когда в колледж приезжает телевизионное шоу знакомств. Ларри старается не упустить шанс прославиться в роли настоящего мачо и приступает к делу...

Разработчики обещают, что им удастся не только сохранить оригинальный дух сериала, но и сделать игру еще более смешной и заводной. Что ж, как все это будет выглядеть на деле, мы узнаем только в конце следующего года.

Долго запрягаем

Вероятно, вы тайне надеялись, что этот выпуск "Новостного меридиана" обойдется без краткой сводки о переносах дат выхода различных игр? Напрасно! Итак... Европейская премьера **Unreal Tournament 2004** отложена проказниками из **Atari** до 2004 года. **CDV** в очередной раз перенесла выход экшена от **Brat Designs**. Догадались, о чем идет речь? Правильно — так

что не ждите **Breed** раньше следующего года. Кроме того, **CDV** сообщает о прекращении работ над **Sabotain**, а также о переносе релиза **Psychotoxic** на февраль следующего года. Кстати говоря, название игры также будет изменено. **Enlight** перенесла европейский релиз **X2 — The Threat** на февраль 2004 года. К счастью, выход американской версии состоится в запланированные сроки.

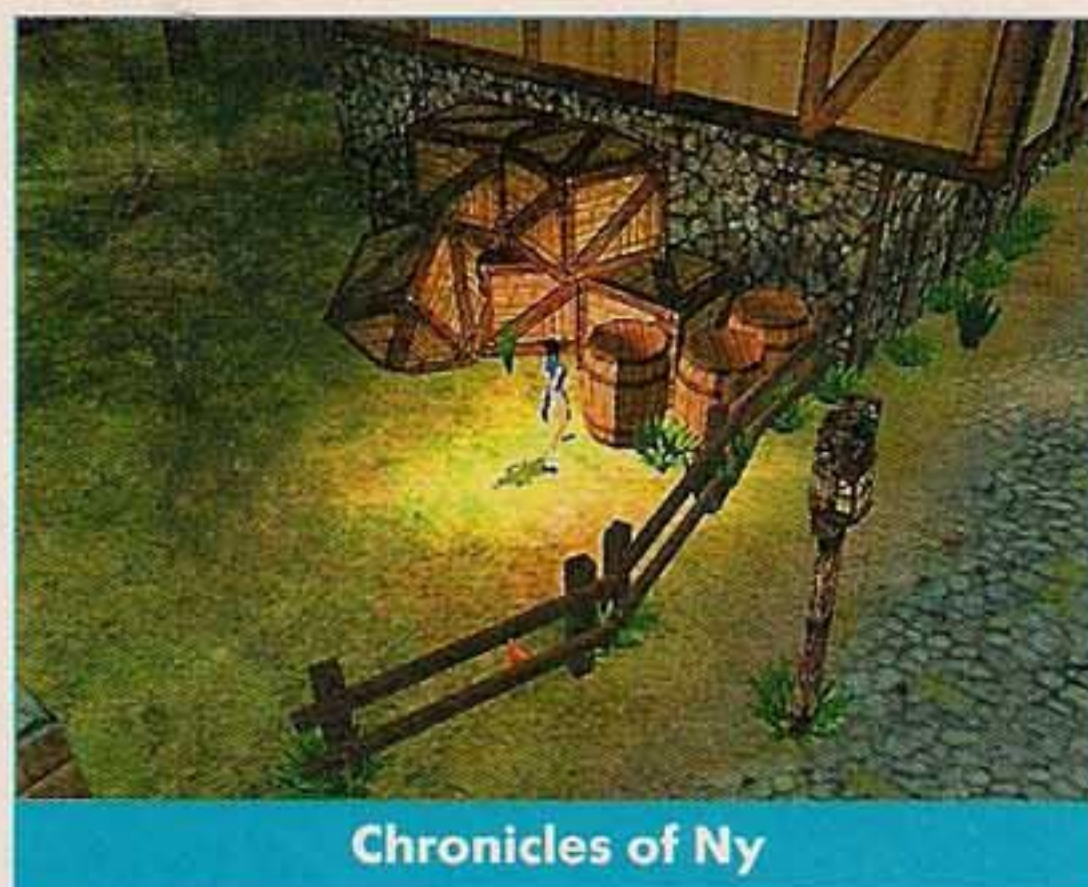


Unreal Tournament 2004

Ubi Soft объявила о переносе даты выхода аддона **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword** на начало следующего года. Изначально планировалось, что **Athena Sword** выйдет в декабре, однако разработчики решили еще немного позаботиться о фанатах и доработать кое-какие элементы игры. **Majesco** совместно с **Taldren** объявили о переносе релиза **Black9** на неопределенный срок. Известно лишь, что игра должна выйти в следующем году, однако неизвестно, когда именно. Ну и, наконец, **Activision** перенесла и без того нескорый выход **Rome: Total War** на осень 2004 года.

Фэнтезийные хроники

Студия **ClownKeep** анонсировала свой новый проект — фэнтезийную RPG **The Chronicles of Ny**. Отличительной особенностью игры явля-



Chronicles of Ny

ется то, что она строится по принципу сериала. Разработчики заявляют, что не ставили перед собой задачу сделать игру, для прохождения которой потребуются две сотни часов чистого времени. Напротив, они решили разбить игру на эпизоды, на каждый из которых у вас уйдет от двадцати до тридцати часов. Поскольку все се-

рии тем или иным способом связаны между собой, ваши действия в одном эпизоде наверняка найдут отражение в другом, и так далее и тому подобное. Что ж, звучит заманчиво, хотелось бы посмотреть, как это будет выглядеть на деле.

Адское соседство 2

JoWood Productions заключила договор с **Bigben Interactive**, согласно которому последняя займется изданием сиквела комедийной игрушки **Neighbours from Hell**. Во второй части игры вы вновь встретитесь с неугомонным забиякой Вуди, который в первой части уже довел своего соседа до белого каления. Чтобы хоть как-то расслабиться, сосед решил отправиться вместе со своей семьей на заслуженный отдых. Однако Вуди разбушевался не на шутку и собирается доставать соседа и на курорте. По сюжету вы будете преследовать его семейку повсюду: на

Даты выхода игр

Ноябрь

Civilization III: Conquests	04
The Lord of the Rings: War of the Ring	04
Uru: Online Ages Beyond Myst	11
Dungeon Siege: Legends of Aranna	12
Star Wars: Knights of the Old Republic	18
One Must Fall: Battlegrounds	19
Terminator 3: War of the Machines	19
XIII	19
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	20
Silent Hill 3	20
Codename: Panzers	22
Prince of Persia: Sands of Time	23
Against Rome	25
Spellforce: The Order of Dawn	29

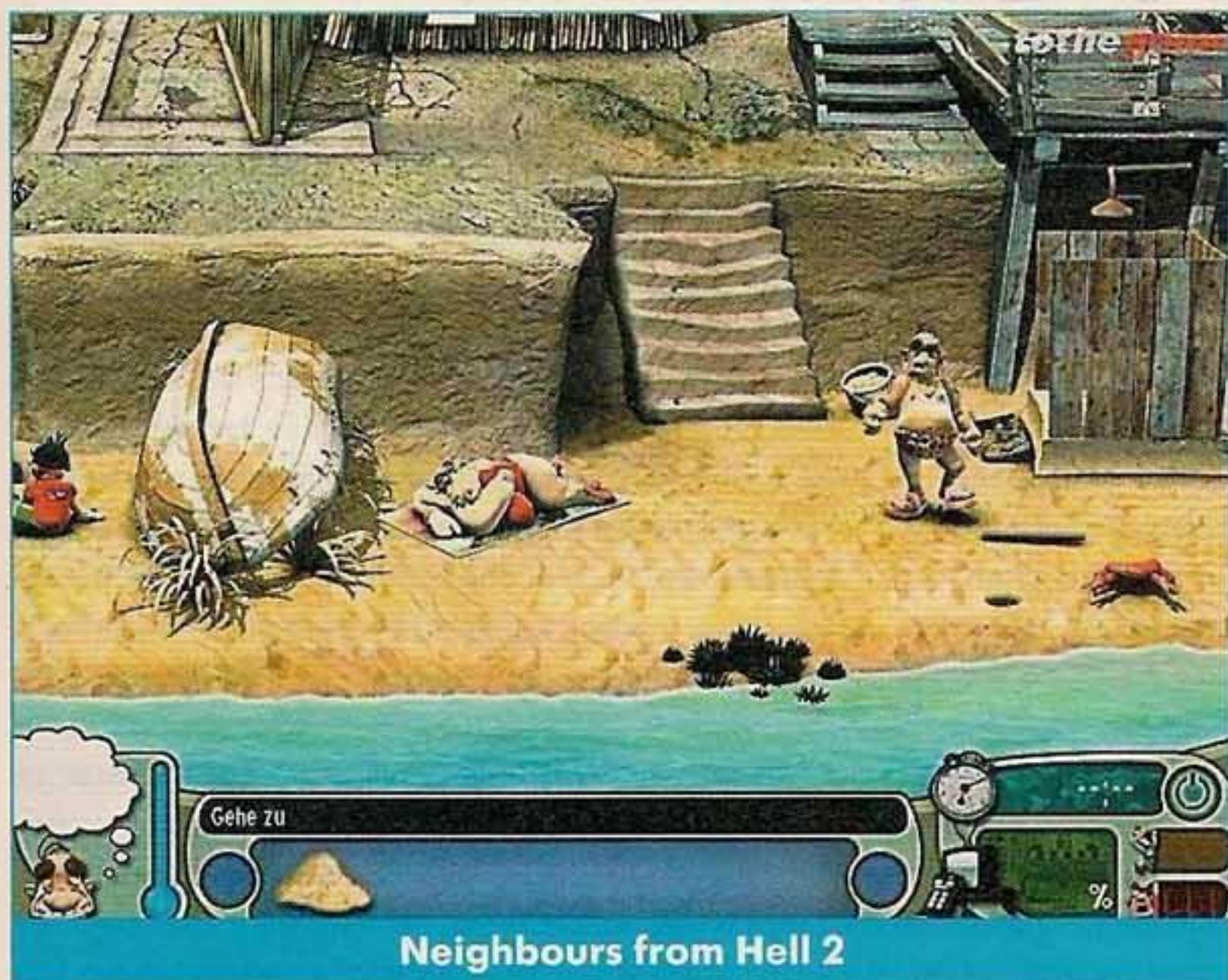
Декабрь

Neverwinter Nights:	
Hordes of the Underdark	05
Deus Ex 2: Invisible War	07
War Times	10
MVP Baseball 2004	15
Hegemonia: The SOLON Heritage	20
Sniper Elite	20
Cold War	21
Need for Speed: Underground	21
Wadi Basher	25
Angels vs. Devils	26
Gangland	26
Karma: Immortality	30

Январь

World of Warcraft	06
Trinity	15
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	17
Sabotage 1943	21
Chicago 1930	23
Desert Fury	26
S.W.A.T.: Urban Justice	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Neighbours from Hell 2

пляже, в отеле и даже на теплоходе. Так что — ни шагу назад! Дождитесь релиза игры в феврале следующего года и замучьте наконец этого надоедливого соседа до смерти!

Наши новые имена

Вот скажите на милость, что заставляет разработчиков ни с того ни с сего менять названия своих игр? Не знаете? Вот и я не знаю, так что остается лишь констатировать факты. А факты таковы: компания CITY interactive объявила о переименовании небезызвестного "земляного проекта" Project Earth 2 в Project Freedom. По словам разработчиков, новое имя наилучшим образом отражает особенности геймплея игры, представляющего собой



Wartime Command

чистый экшен. К счастью, дата выхода осталась неизменной — это январь 2004 года. Еще одной игрой, сменившей имя, стала Battlefield Command. Codemasters взяли да и переименовали игру в Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945. Такое длинное название обусловлено, по-видимому, тем, что Codemasters захотели как-то выделить свой проект среди прочих на бескрайнем рынке RTS по мотивам Второй Мировой. Релиз Wartime Command запланирован на весну 2004 года.

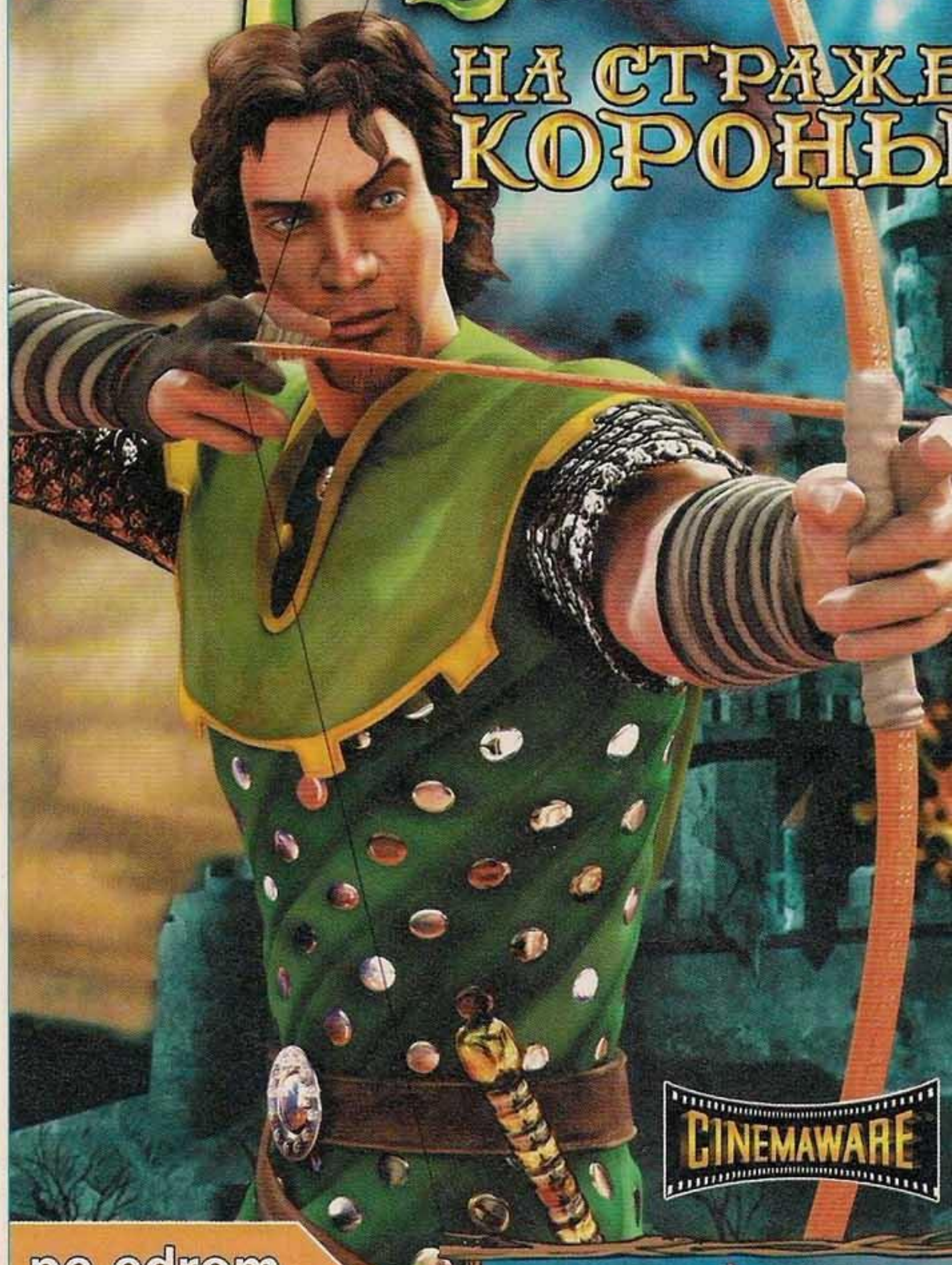
Полный апокалипсис

Немецкая студия Silver Style Entertainment представила широкой публике свой новый многообещающий проект: The Fall — Last Days of Gaia. Игра представляет собой гремучую смесь постапокалиптической RPG и тактического симулятора. На дворе 2083 год, человечество вновь пребывает в абсолютной анархии. По сюжету, игрока с секретной миссией забросят на юг бывшей территории США — самое страшное место на земле, полное смертельных опасностей и враждебно настроенных жителей. Разработчики обещают буквально с первых минут увлечь нас интереснейшей историей и невиданным геймплеем. Правда, если вспомнить, что предыдущие проекты этой студии (Gorath: The Legacy of the Dragon и Soldiers of Anarchy), мягко говоря, не заставляли геймеров биться в припадках фанатизма, то по поводу обещаний начинают зарождаться некоторые сомнения.

Robin Hood

DEFENDER OF THE CROWN

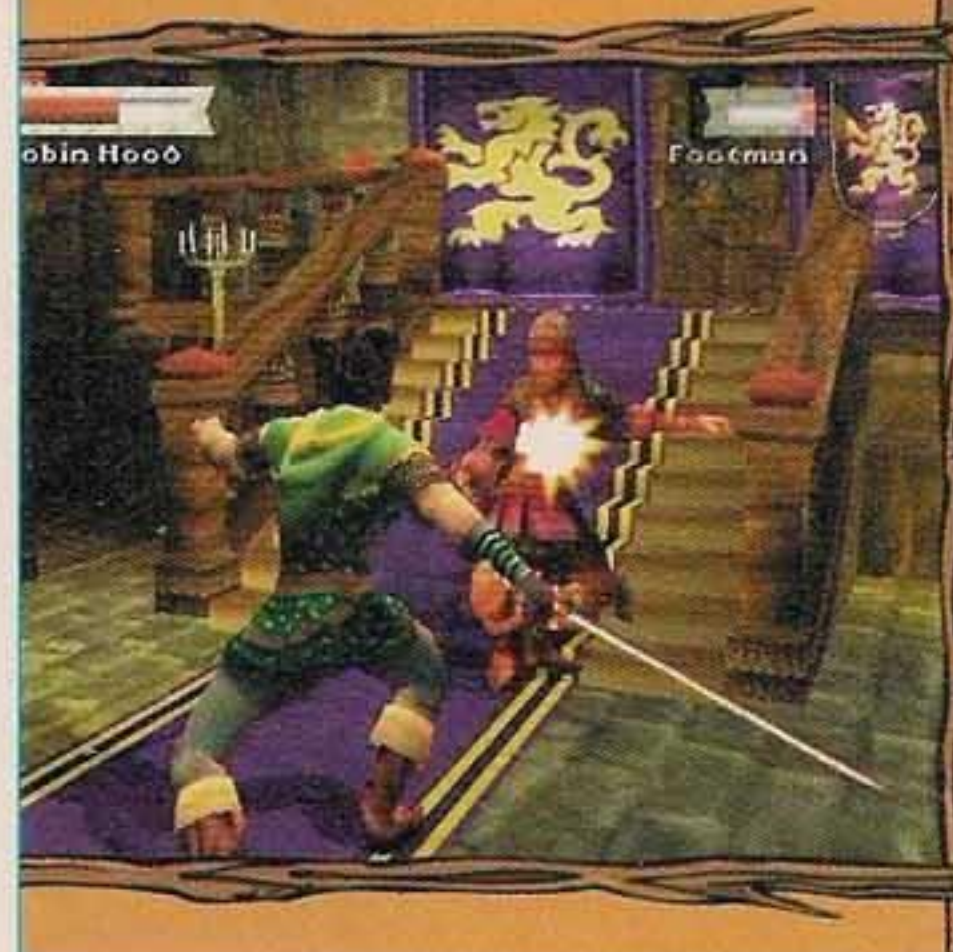
Робин Гуд

НА СТРАЖЕ
КОРОНЫ

CINEMAWARE

pc cdrom

Ты - Робин Гуд и ты - лучший лучник, фехтовальщик и наездник Англии! А смесь RPG, стратегии и action позволит тебе превратиться из разбойника с большой дороги в защитника нации. Легенда о Робин Гуде и его друзьях откроет вам тайны Шервудского леса и закрутит в водовороте головокружительных приключений!



Устрой засаду и добудь деньги на ведение войны путем облегчения кошельков странствующих торговцев!

Осаждай богатые замки, используя зажигательную смесь, осадные орудия и другие военные хитрости;

Участвуй в грандиозных турнирах, завоей славу и земли, руководи бандой «честных» головорезов и командуй войсками английской армии.

© 2003 Cinemaware, Inc. Robin Hood: Defender of the Crown is a registered trademark of Cinemaware, Inc. All Rights Reserved. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





The Fall — The Last Days of Gaia

В The Fall проживают (по прописке) более тысячи NPC, и при этом ни один из них визуально не похож на другого. Сюжет игры наполнен разнообразными событиями и состоит из ста пятидесяти подквестов. Однако не бойтесь — запутаться в этом круговороте событий у вас не получится при всем желании. Безусловно, игроку предоставят большую свободу передвижений и действий, однако в критические моменты услужливый скрипт не даст вам заблудиться.

Кроме всего прочего, игра может похвастаться уникальной системой боя. Любители тактики смогут полностью взять управление сражениями в свои руки. Те же, кому больше интересны другие элементы геймплея, могут положиться на сообразительность AI и передать бразды управления в его кремниевые манипуляторы.

Выход игры запланирован на первый квартал следующего года.

Погоняемся?

Итальянские разработчики из студии Milestone анонсировали свой новый гоночный проект — FX Racing. Никакой конкретной информации по игре пока не поступало. Известно лишь, что ребята решили сконцентрироваться на мультиплеере. Заявлена поддержка одновременной игры четырех человек по сети. По нынешним меркам негусто, однако гоночному симулятору больше и не надо — иначе самый обычный заезд грозит превратиться в настоящий хаос. Выход FX Racing запланирован на первый квартал следующего года.

Что касается самой студии Milestone, то ребята — отнюдь не новички на рынке. В их активе числятся такие игры, как Super Bikes для Electronic Arts и Racing Evoluzione для Atari.

ИНДУСТРИЯ



Вор выводит Valve на чистую воду

В предыдущем выпуске "Новостного меридиана" мы уже писали о том, что девятнадцатого сентября неизвестный доброжелатель... то есть, простите, хакер проник в сеть компании Valve Software и похитил исходный код Half-Life 2. Оный код был успешно растражирован по интернету и даже продавался пиратами за деньги под видом light-версии игры. По этому поводу Valve Software и сочувствующие им разработчики довольно долго сокрушались на глазах у геймерской публики... Однако история на этом не закончилась.



Издатель игры Vivendi Universal Games выдал заявление в таком духе, что, мол, даже несмотря на то, что хакеру удалось скачать лишь треть всех исходников, разработчиками теперь придется серьезно переработать (переписать) некоторые важные элементы игры — в связи с чем выход Half-Life 2 автоматически переносится на апрель 2004 года... В ответ на это хакер-похититель настоятельно порекомендовал Valve сказать всю правду фанатам, а не придумывать глупые отмазки. По словам злоумышленника, он украл абсолютно все, что находилось в локальной сети конторы. Таким образом, появившаяся в Сети сырая альфа-версия игры — именно то, чем располагала Valve на момент кражи. И вот это компания якобы собиралась выпустить тридцатого сентября...

Уж не знаю, блефует хакер или нет, однако в его словах есть доля правды — альфа-версия действительно очень сырая (подробности — в "Центре внимания"). Как бы то ни было, хакер предлагает Valve перестать врать, а иначе он выложит в Сеть все остальное, что ему удалось раздобыть в недрах локальной сети компании. "Вы знаете, что у вас лежало в сети, и я знаю", — нервнует вальвовцев злодей. Как будут развиваться события дальше — сложно даже предположить. Надеюсь, время покажет, на чьей стороне правда.

Многие известные разработчики уже высказались по поводу случившегося. Некоторые (как, например, программист Роберт Даффи из id Software) считают, что подобные происшествия могут негативно сказаться на прибыли — финансовые потери компании могут быть очень и очень значительными. Другие же (как, например, глава студии 2015 Джон Уитмур) полагают, что такие кражи вряд ли скажутся на конечной прибыли от продажи игры, однако вполне возможно, хакеры смогут воспользоваться полученной информацией в своих гнусных хакерских целях. В любом случае, перспективы долгожданного детища Valve уже не настолько радужные, насколько казалось ранее.

Народная выставка

Стала известна дата проведения выставки Ultimate Gamers Expo. Она пройдет 20-22 августа 2004 года в Convention Center, что в городе Лос-Анджелесе. Напомню, что это будет дебют UGE, глобальной игровой выставки, которая, в отличие от небезызвестной E3, нацелена в первую очередь на конечных пользователей (то бишь игроков), а не на разработчиков и издателей. Любой посетитель мероприятия сможет лично "пощупать" любую понравившуюся игру, поучаствовать в различных соревнованиях, а также побывать "за



СРОЧНО В НОМЕР

Долгожданное воссоединение

Еще в августе мы писали о кадровых потерях, которые понесла Blizzard North. Напомню — речь идет об уходе из компании таких значимых фигур, как Билл Роупер, Дэвид Бревик, Эрик и Макс Шаферы. Напомню, что Дэвид занимал должность президента Blizzard North, а Билл, Макс и Эрик были вице-президентами.

Естественно, что с самого момента увольнения ребята усиленно думали, чем бы эдаким заняться на ниве игростроя. И вот наконец-то придумали: организовали новую компанию под названием Flagship Studios. Помимо уже перечисленных лиц, туда вошли: бывший директор по бизнесу и операциям Blizzard North Кен Вильямс, бывшие ведущие художники Дэвид Гленн и Филип Шенк, и тоже бывшие и тоже ведущие программисты Питер Ху и Тайлер Томпсон.



Если сложить все годы, которые в сумме отбарабанили люди из верхушки Flagship Studios (пять человек) на игровом поприще, получится более сорока пяти лет. Билл Роупер уже начал раздавать налево и направо небольшие интервью, в которых он делится своей радостью по поводу создания новой компании. Однако пока остается непонятным, чем именно займется студия. Скорее всего, маэстро предпочтут жанры RPG и RTS, благо соответствующий опыт создания хитовых игр имеется у всех без исключения работников Flagship Studios. У новообразованной студии уже появились фанаты, которые, разинув рты и высунув языки, с нетерпением ждут первой информации о грядущих проектах. Мы также ее ждем — и обязуемся немедленно оповещать вас обо всех новостях из офиса "флагманов".

кулисами" — там, куда до нынешнего времени пускали только разработчиков, издателей, аккредитованных журналистов и прочих особо важные персон.

Гигантская сделка

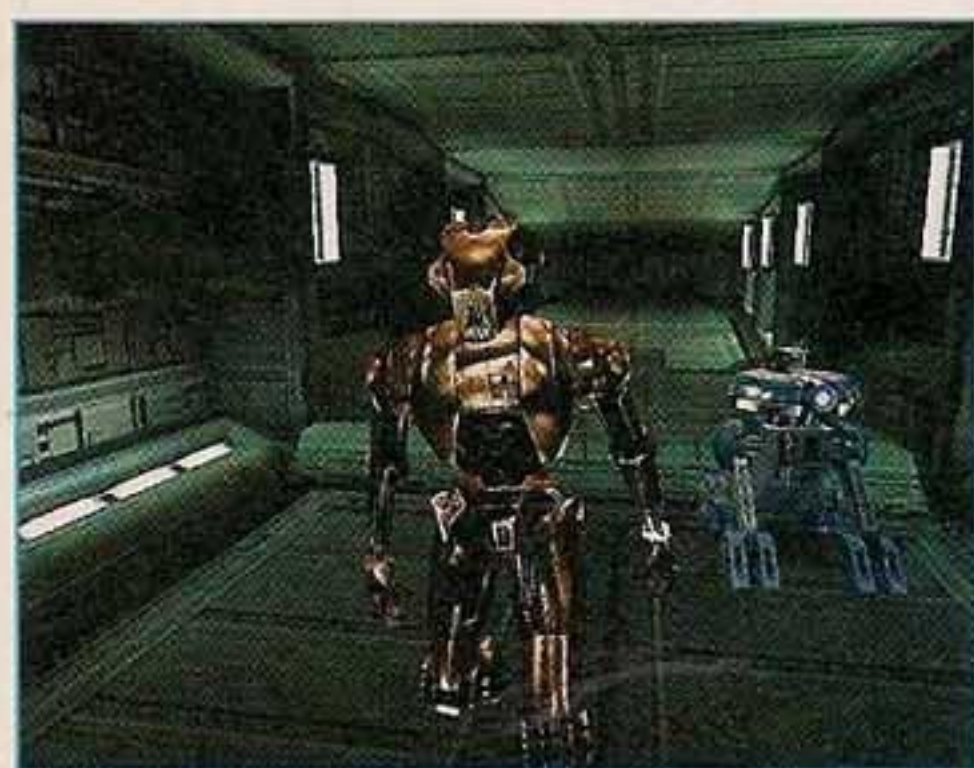
То, о чем так долго твердили большевики, наконец-то свершилось. Слияние NBC и Vivendi Universal Entertainment — решенное дело. Новая компания будет называться NBC Universal и на восемьдесят процентов принадлежать General Electric, а на двадцать — акционерам Vivendi. Стоимость новой компании оценивается ни много ни мало в сорок три миллиарда долларов! Во главе NBC Universal встанет Боб Райт, вице-председатель General Electric и председатель NBC.

Председатель совета директоров Vivendi считает, что благодаря этому шагу компании удастся значительно повысить влияние в индустрии. Насчет влияния сказать сложно, но одно ясно наверняка — на рынке развлечений и медиа-услуг появился новый гигант.

Кадровые перестановки

Президент LucasArts Саймон Джеффри без всяких предупреждений покинул свой пост. Компания опубликовала короткий пресс-релиз, в котором говорится, что Саймон решил уйти из LucasArts и вернуться вместе с семьей к себе на родину, в Англию. Чем обусловлен столь внезапный и мощный всплеск ностальгии — решительно непонятно. Джеффри пришел в LucasArts в 1998 году в качестве заведующего отделом по международному маркетингу, а в 2000 году был назначен президентом всей фирмы. Пост главы компании временно займет Майк Нельсон, вице-президент по финансам и администрации.

По заявлениям некоторых аналитиков, этот уход является закономерным в свете последних событий и многочисленных увольнений в руководящем составе LucasArts. Другие считают, что компания находится



Star Wars: Knight of the Old Republic

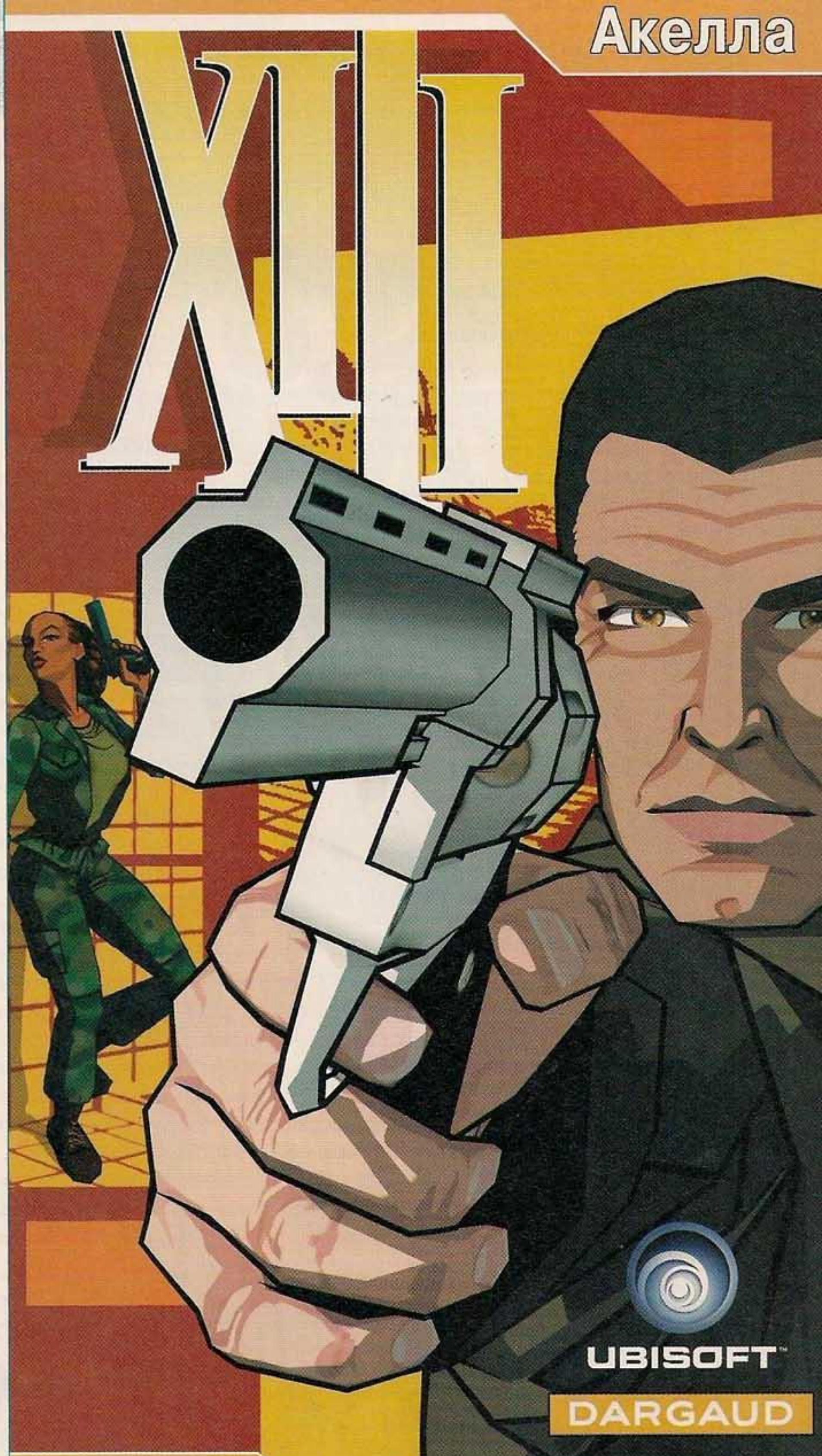
на своеобразном распыте и никак не может оторваться от своей привязанности к бренду Star Wars. Напомним, что разработка многообещающего Full Throttle: Hell on Wheels была прекращена еще в августе, а проект RTX Red Rock вызвал только шквал негодования и показал чрезвычайно низкий уровень продаж. По сути, компания держится на плаву лишь за счет одного-

Орденоносная BioWare

BioWare не без гордости заявила, что компания вошла в сотню лучших работодателей Канады. Согласно анализу, проведенному Mediacorp Canada, BioWare удалось достичь видных успехов и привнести серьезный вклад в развитие общества. Не так давно BioWare вошла в пятерку номинантов на Ongoing Achievement Award от Business Development Bank of Canada, а в 1997 году, всего два года спустя после своего основания, компания получила так называемую Young Entrepreneur Award. Что ж, пожелаем BioWare дальнейших творческих успехов. Пусть они продолжают радовать своими играми не только канадцев, но и весь мир.

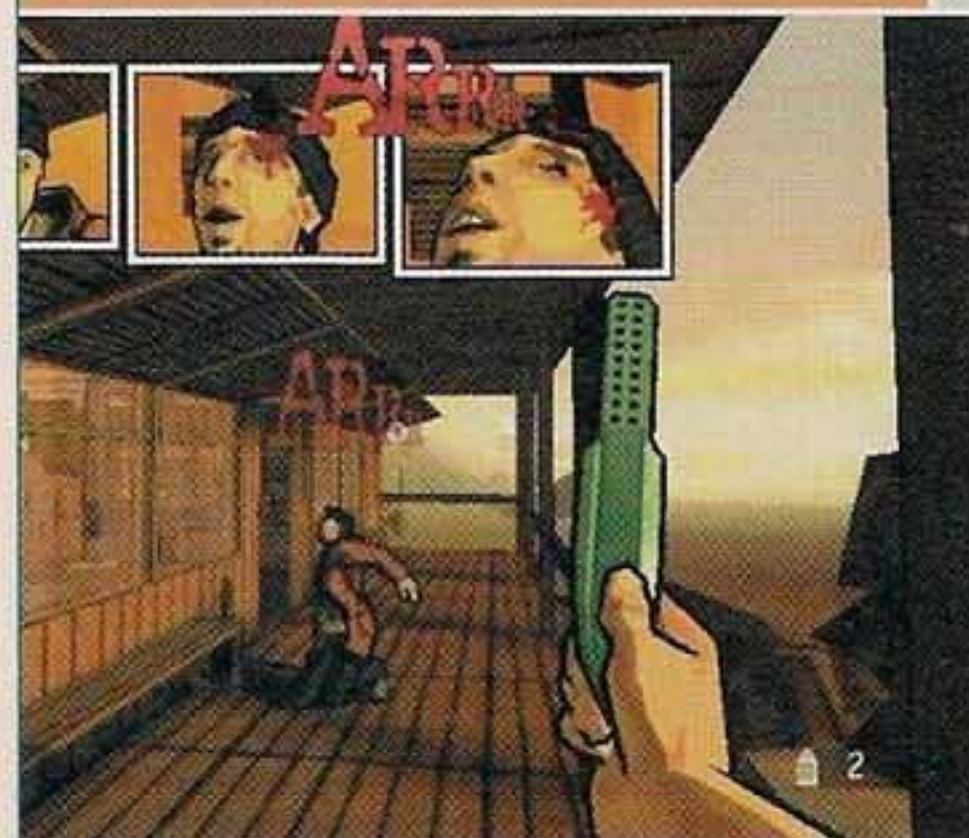
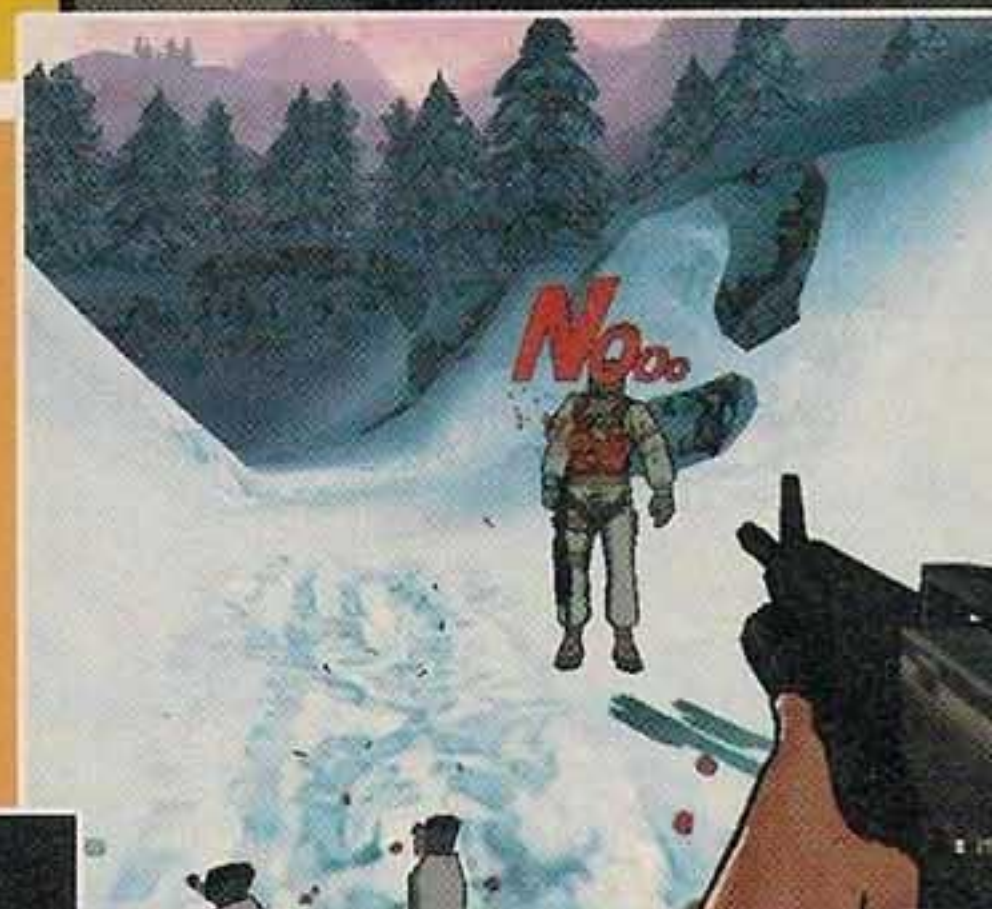
Midway крепчает

Два самых известных дизайнера в игровой индустрии, Джон Ромеро и Том Холл, присоединились к Midway, чтобы помочь студии в Сан-Диего с разработкой нескольких "убойных" игр. Ромеро получит должность руководителя проекта, а Холл — креативного директора. По словам пиарщика Midway, окончательные обязанности Ромеро и Холла пока не определены. Судя по всему, новая кровь в Midway — это попытка нынешнего директора-распорядителя Midway Дэвида Цукера вывести компанию на тропу успеха через привлечение в штат известных имен. Что из этого выйдет — покажет время. Что касается Monkeystone Games, независимой студии Ромеро и Холла, то она, как и прежде, продолжит свою работу.



pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!



- ! Графический движок Unreal™ следующего поколения;
- ! Полная интерактивность игровой вселенной!
- ! Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различное холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ubisoft", © 2003 "Dargaud"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



РОССИЯ



Мне бы в небо

У доморощенного культового авиасимулятора "Ил-2: Штурмовик" подрастает очень серьезная смена. Имя ей — **The Battle for Britain**. Это — второй проект, над которым работает IC: **Maddox Games**. Первым проектом, напоминаем, является стратегия под многообещающим названием "Вторая Мировая".



Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

Действие игры будет разворачиваться во время Второй Мировой войны. Разработчики обещают нам реалистичные модели самолетов, динамическую систему кампаний, новые погодные эффекты и качественно новый графический движок. Как следует из названия игры, основные события, отраженные в ней, развернутся в 1940 году в Англии. Вы, в свою очередь, сможете выступить на стороне Британии, Германии или Ита-

лии, сесть за штурвал лучших истребителей тех времен и показать врагам, где зимуют раки... Выход игры запланирован на 2005 год.

На защиту!

Фирма IC совместно с компанией **Digital Fun Studio** анонсировали новый экшен с элементами RPG — **Defenders**. Действие игры происходит в период раннего средневековья, которое по каким-то непонятным причинам пошло по "альтернативной истории". Главный герой игры — храбрый малый, избравший воинскую карьеру, — решает вступить в отряд крестоносцев и вместе с ними отправиться в длинную одиссею...

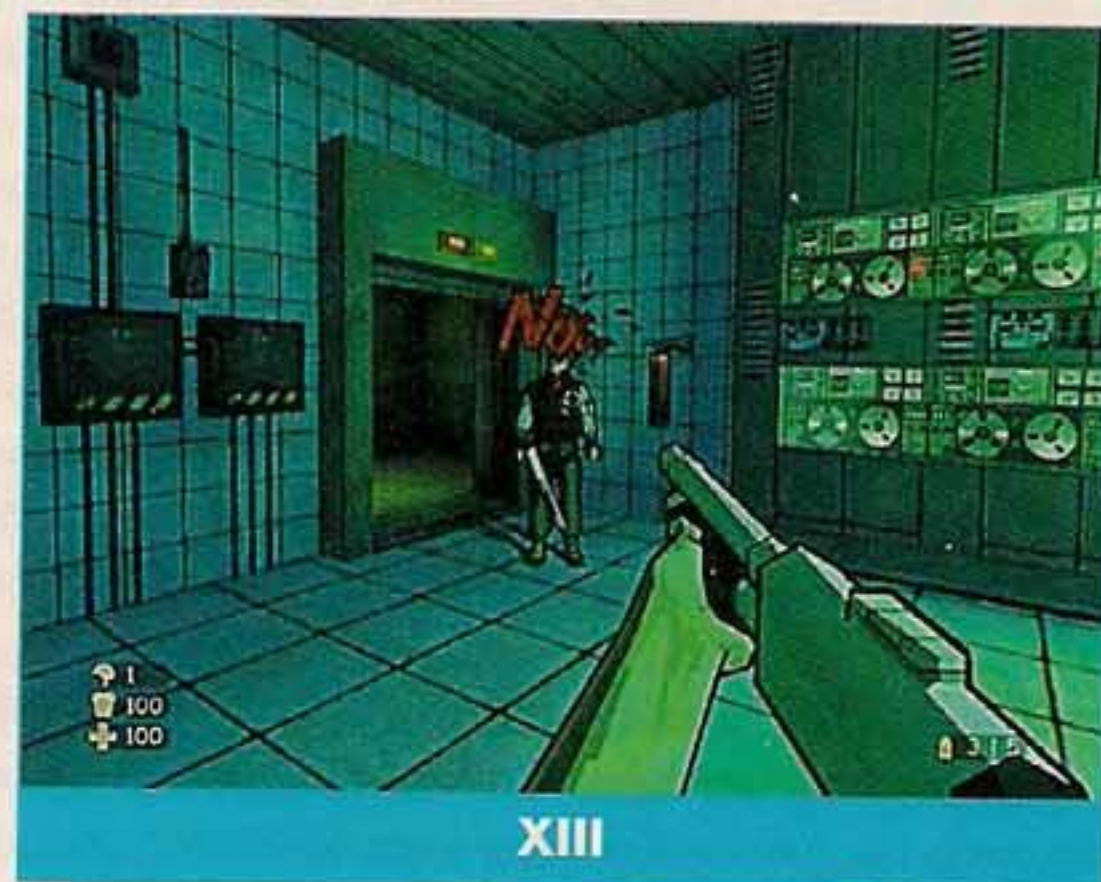
Вам в роли отважного воюки предстоит сразиться с викингами в Англии, подавить восстание сарацинов в Малой Азии и даже покорить в Святой Земле и захватить Иерусалим.

Главной чертой проекта должна стать его абсолютная достоверность и соответствие историческим реалиям. Вы будете играть роль не просто некоего "условного средневекового воина", а настоящего рыцаря, который находится в составе активного боевого отряда и четко выполняет все задачи, поставленные высшим командованием. Кроме того, в **Defenders** будет специальный мультиплеерный режим, благодаря которому вы сможете сражаться по сети плечом к плечу со своими товарищами.

Испытать на собственной шкуре все тяготы жизни средневекового рыцаря можно будет уже в четвертом квартале следующего года.

Чертова дюжина

Компания "Акелла" заявила о подписании договора с компанией **Ubi Soft** на издание на территории России уже ставшего знаменитым убер-экшена XIII.



XIII

Для всех, кто редко следит за новостями, на всякий случай напомним, что этот проект — апофеоз технологии **cell shading**. Вся игровая графика стилизована под шикарный комикс. По сюжету вы играете роль некоего странного субъекта с татуировкой "XIII" на груди, который просыпается в пляжном домике без единого воспоминания о своем прошлом. Все, что у него есть — профессиональные спецназовские рефлекс и загадочный ключ от какого-то сейфа... По пятам за "тринадцатым" идут странные вооруженные люди, за ним охотятся правительственные агенты, мафиози и международные шпионы.

В общем — ситуация аховая. А как найти из нее выход — станет понятно совсем скоро, ибо в тот момент, когда вы читаете эти строки, игра уже должна появиться на полках ближайших магазинов.

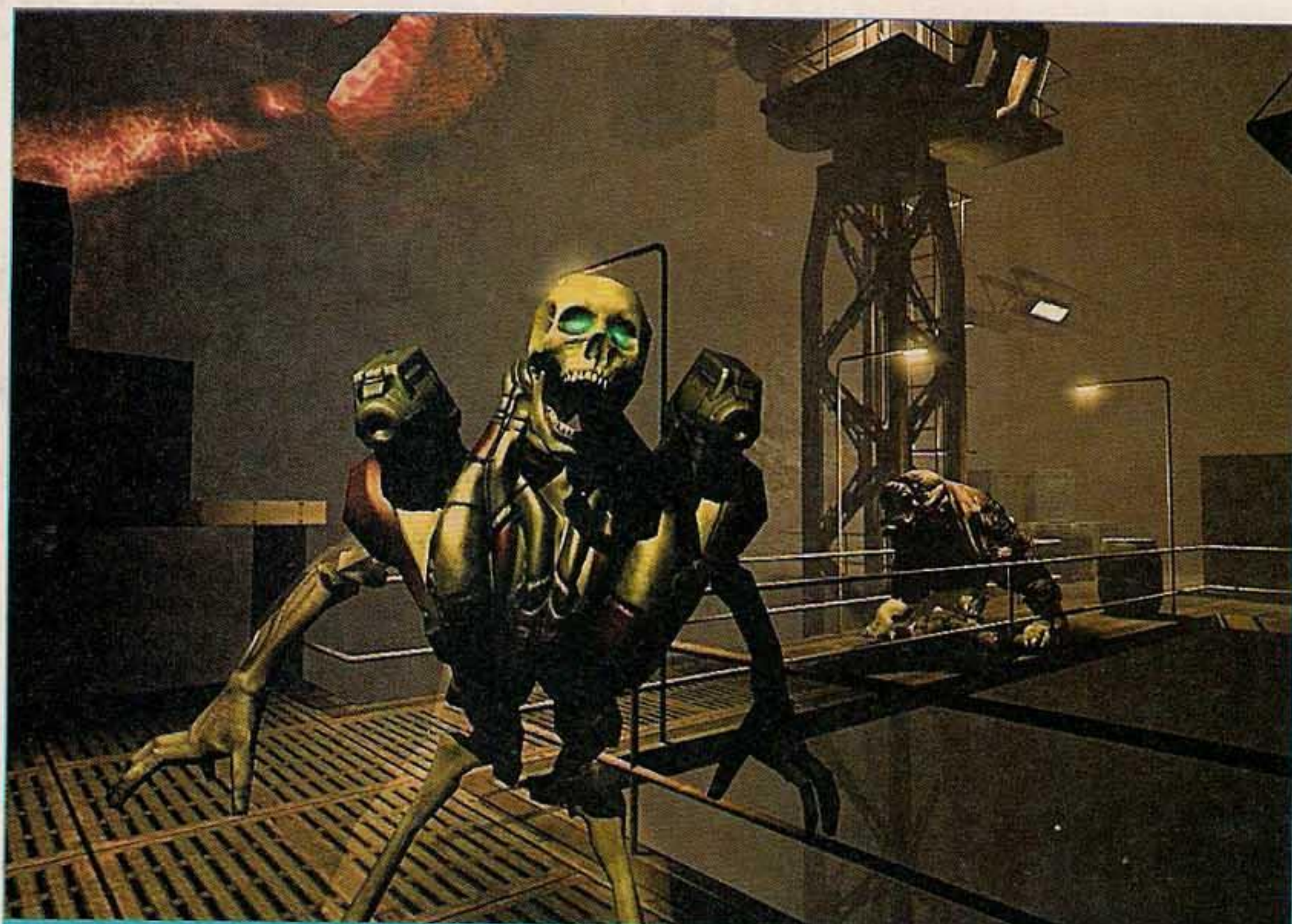
Считаем кадры

С момента утечки альфа-версии **DOOM 3** все только и говорят — какой компьютер потянет это, сколько будет стоить апгрейд и действительно ли в id все посходили с ума. Однако совсем недавно **Джон Кармак** и **Тодд Холленсхед** сделали очень интересное заявление: FPS в **Doom III** будут лимитированы отметкой шестьдесят кадров в секунду. Дело в том, что движок игры обрабатывает все движения именно с такой скоростью (60 Гц), так что если увеличить FPS, движок просто-напросто будет загружен рендерингом идентичных кадров. Благодаря же фиксированному FPS удалось избавиться от неприятностей в геймплее, вроде известного глюка **Quake 3**, где некоторые прыжки можно было совершить лишь при определенном количестве кадров в секунду.

Борьба за персонал

Ubi Soft выиграла судебное дело против четверых бывших работников компании, переметнувшихся из **Ubi Soft Montreal** в канадское же отделение **Electronic Arts**. Суть иска заключалась в том, что в трудовом договоре от **Ubi Soft** есть неоспоримый пункт — после увольнения из компании работникам на протяжении года запрещается устраиваться в какую-либо другую североамериканскую студию по разработке игр. И хотя официальные лица в **Ubi Soft** заявляют, что подобный иск — всего лишь попытка сохранить конфиденциальность закрытой информации, скорее всего, подобные

ИНТЕРЕСНОСТИ

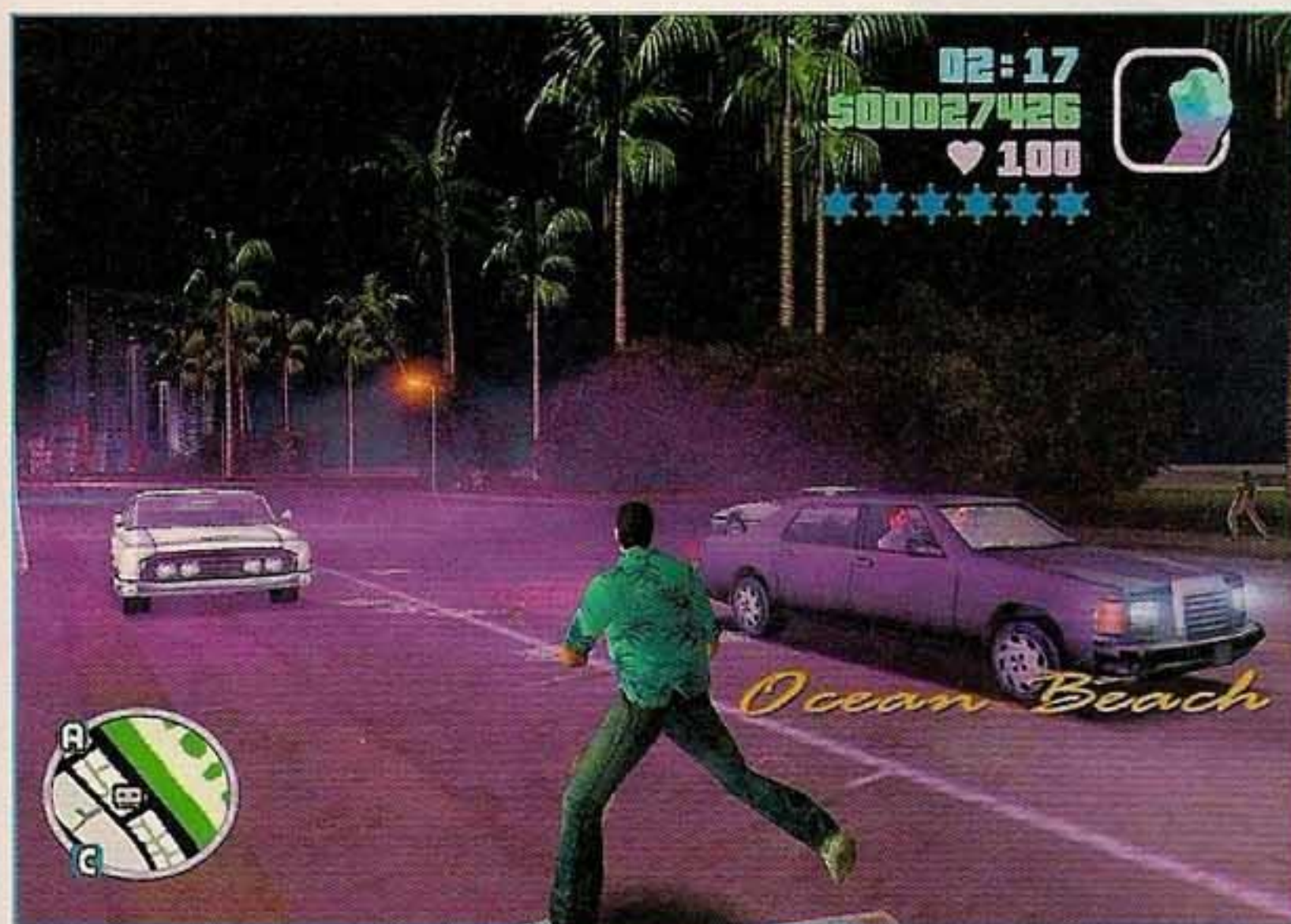


DOOM 3

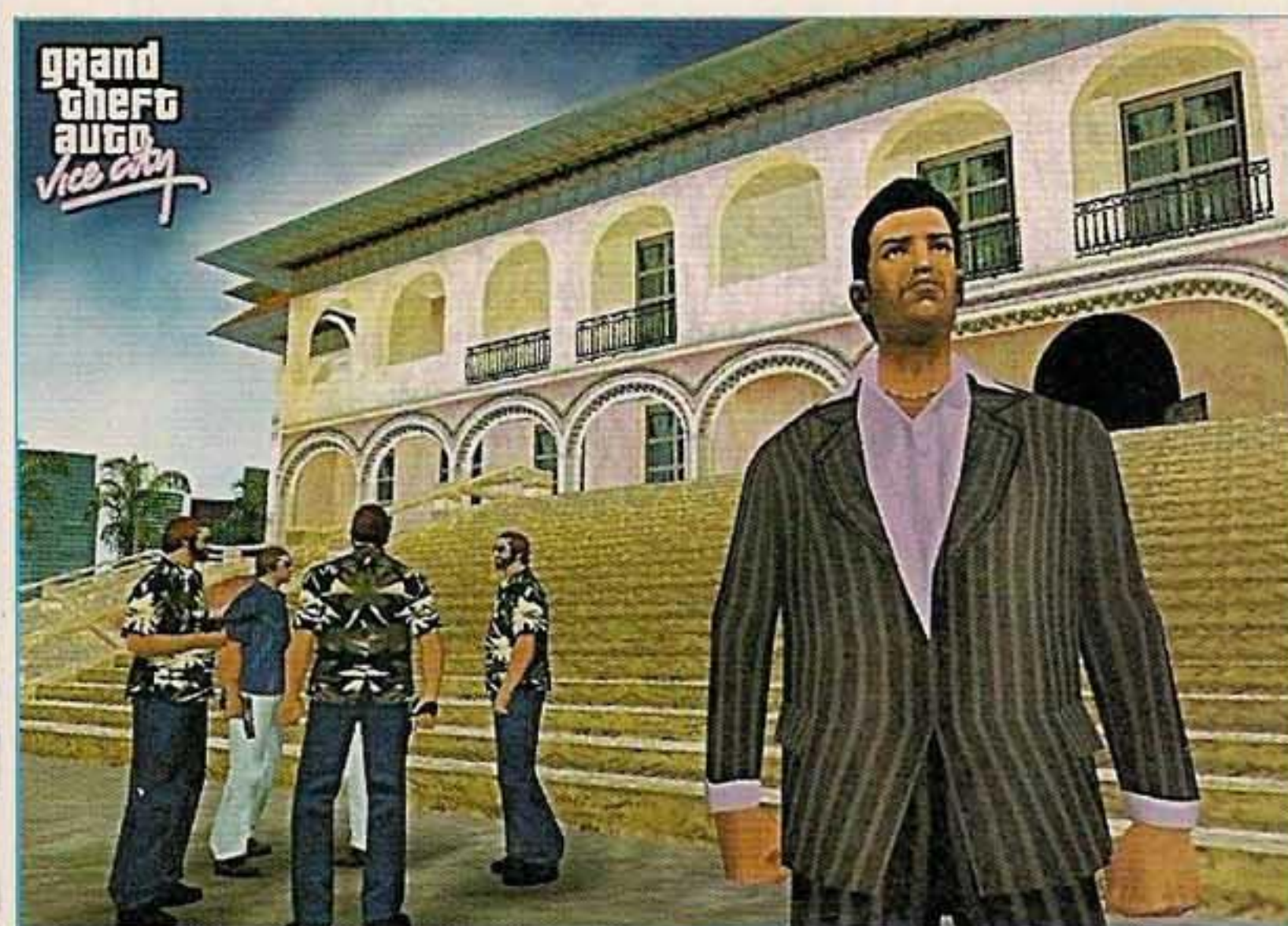
меры направлены на создание прецедента и устрашение других работников, которые подумывают об уходе в конкурирующие компании. Более того, глава Ubi Soft Divertissements (дочерняя компания Ubi Soft) Мартин Треллэй заявил, что в последнее время Electronic Arts предпринимает атакующие действия против Ubi Soft, результатом которых стали многочисленные увольнения (по собственному желанию) ключевых фигур компании. Напомню, что EA открыла новое канадское отделение в Монреале именно для того, чтобы разрушить фактическую монополию Ubi Soft в этом регионе.

Преступные разработчики

В предыдущем выпуске "Новостного меридиана" мы уже писали об очередной перестрелке с участием подростков, которые обыгрались в Grand Theft Auto. Вкратце напомним предысторию: в июне этого года на шоссе №40 около американского города Ньюпорта двое подростков решили "поиграть в GTA". Вооружившись винтовками (которые им удалось стащить из дома), они отправились на шоссе и стали палить по проезжающим машинам. В итоге несколько человек были ранены, один погиб. Как и следовало ожидать, история получила логическое и чисто



американское продолжение. Родственники убитого и пострадавших подали в суд исковое заявление, согласно которому они требуют возместить им причиненный моральный вред и иные убытки. Иск подан против таких гигантов, как: Walmart (крупнейшая торговая сеть магазинов, продавшая лихим ребятам "опасную" игрушку), Sony Computer Entertainment America, Take Two Interactive (издатель серии GTA) и Rockstar Games (авторы игры). Общая исковая сумма — ни много ни мало двести сорок шесть миллионов долларов. Однако этот иск, скорее всего, не будет удовлетворен, как и многие другие, подававшиеся ранее

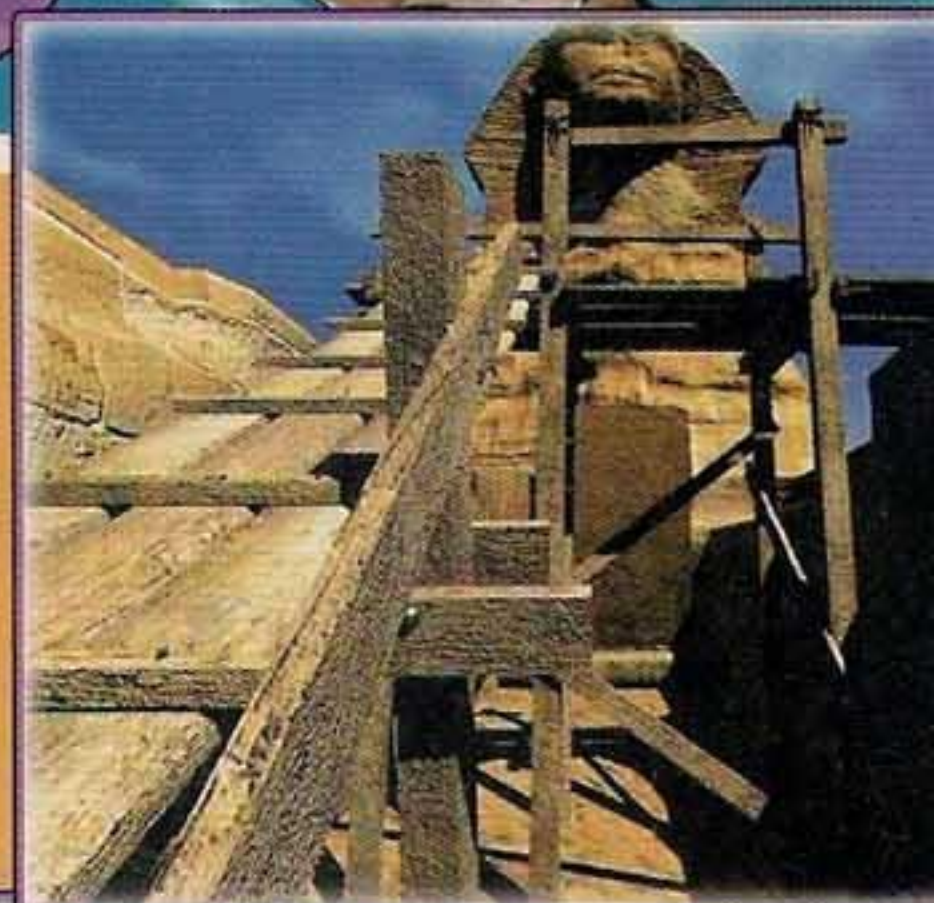


по другим похожим случаям. Все-таки, что бы ни говорили обвиняемые по поводу Grand Theft Auto, преступления совершали именно они, а не разработчики игры. Тем более что если хотя бы один показательный процесс состоится и закончится в пользу "пострадавших", указанные выше компании понесут нереальные убытки. Благо желающих урвать денег на ровном месте в Америке хватает.



pc cdrom

Археолог Джил Джофферс вновь вынужден спасать человечество. Ведь автор древнего манускрипта пророчит гибель мировой цивилизации, которая наступит... уже через несколько дней! "Пройдя через все руины древних цивилизаций, от Стоунхенджа до Острова Пасхи, от Атлантиды до секретных комнат, расположенных внутри статуи Сфинкса, и от древних городов Майя до таинственного Бермудского Треугольника, вы в итоге обретёте таинственный Священный Камень..."



- Приключенческая игра нового поколения
- Все "Чудеса Света" воссозданы с невероятной точностью
- Потрясающий сюжет, сочетающий детективную линию с достоверно исторической и археологической информацией
- Более 50 часов увлекательного игрового процесса, полного хитроумных ловушек и нетривиальных задач

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "DreamCatcher"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на декабрьских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты.

Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки. Поддерживаются печать на принтер и сохранение в формате RTF. Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный CD-привод, Windows'98, DirectX 8.0 и старше. При этом стоит учесть, что просмотр компактных роликов на подобной конфигурации невозможен: требуется более мощный компьютер.

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок". Раздел драйверов для оптимизации размещения

файлов на компактах мы перенесли на второй компакт.

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из основной части, а также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости"; другие разделы — "Драйвера" и "КОдекс".

Некоторые "Демо-версии" и "Темы компакта" могут меняться местами. То есть, к примеру, какая-нибудь демка вполне может оказаться в "Темах", а какая-нибудь тема — в разделе "Демо-версий". Это делается для балансировки содержимого компакт-дисков по объему.

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania.

Для всех, кто хочет нам посоветовать, что интересного можно поместить на компакт-диск, круглосуточно действует ящик CDMA-NIA@IGROMANIA.RU. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На ЭТОМ игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения из октябрьского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Aquanox 2 на обложке). Вас ждут:

1. Age of Wonders: Shadow Magic. Руководство + прохождение.
2. Aquanox 2: Revelation. Руководство + прохождение.
3. Breath of Fire IV. Руководство + прохождение.
4. The Elder Scrolls 3: Bloodmoon. Руководство + прохождение.
5. Europa Universalis: Crown of the North. Руководство.
6. Lionheart: Legacy of the Crusader. Руководство + прохождение.



7. Will Rock. Руководство + прохождение.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На компакт-дисках ЯНВАРСКОГО и ФЕВРАЛЬСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно ноябрьским и декабрьским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, TRON 2.0 и HALO 2):

"Лучшие компьютерные игры" №11, ноябрь:

1. Демииурги II. Руководство + прохождение.
2. Операция Silent Storm. Руководство + прохождение.
3. Cold Zero: The Last Stand. Руководство + прохождение.
4. Heaven and Hell. Руководство.
5. Kreed. Руководство.
6. Republic: The Revolution. Руководство.
7. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Руководство + прохождение.
8. State of Emergency. Руководство + прохождение.
9. Tron 2.0. Руководство + прохождение.

"Лучшие компьютерные игры" №12, декабрь:

10. Вампиры (Nosferatu: The Wrath of Malachi). Руководство и прохождение.

11. Путешествие на Хон-Ка-Ду. Руководство и прохождение.

12. Хром. Руководство и прохождение.

13. Age of Mythology: Titans. Руководство и прохождение.

14. Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II. Руководство.

15. Command & Conquer Generals: Zero Hour. Руководство и прохождение.

16. Freedom Fighters. Руководство и прохождение.

17. Halo. Руководство.

18. Homeworld 2. Руководство и прохождение.

19. Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough. Руководство и прохождение.

20. Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure. Руководство и прохождение.

21. The Fate. Руководство и прохождение.

22. UFO: Aftermath. Руководство.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" декабрьского номера "Лучших компьютерных игр" читайте следующие экспертные материалы: "Демииурги II. Образцы колов"; "Львиное Сердце: наследие крестоносца". Предметы и спутники"; "Rise of Nations. Нации и их стратегии (часть 2)"; "Операция Silent Storm. Тактика выжженной земли"; "Starcraft: Brood War. Гражданские войны"; "Ultima Online". Путь меча — 2"; "Warcraft III: The Frozen Throne. И вновь продолжается бой".



Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайтах WWW.IGROMANIA.RU и WWW.LKI.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.

КОДЕКС на CD

С февраля 2002 года на компакт находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах БОЛЕЕ 800 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от практически любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

NASCAR Racing Season 2003, Operation Flashpoint, "Веселости", "Игровой десктоп", все темы компакта, все бонусы, а также участие в составлении "Зоны": СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
Ghost Recon, Rise of Nation, Mafia, GTA: Vice City, Neverwinter Nights, Rune: АРТЕМ ВОЛИК
NFS: Hot Pursuit 2, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ
"Блицкриг", "Противостояние 4", Jedi Knight 2, Serious Sam, Postal 2, Jedi Academy: АНДРЕЙ КАЛИНИН
Age of Mythology, Max Payne, Age of Empires 2: АНТОН ТАРАН
The Sims, Civilization III, Morrowind, Half-Life, Carmageddon 2: БОРИС ВАСИЛЬЕВ
Разбор вашего творчества: АРТЕМ ВОЛИК
Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы относительно того, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

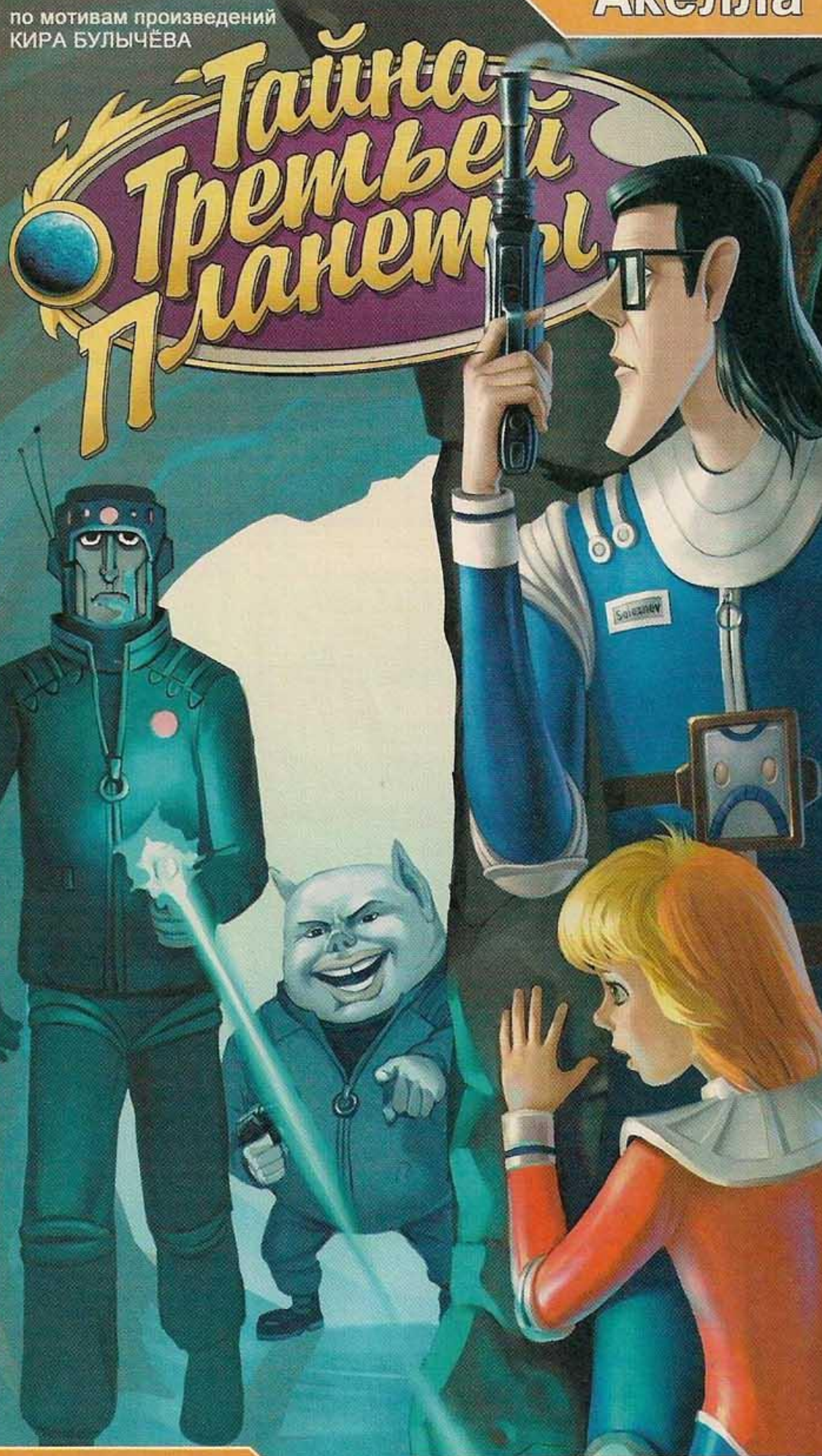
№1. Блицкриг

1. Две любопытнейших модификации. Fin44 заменяет некоторые образцы военной техники финской армии, а также содержит карту "Выборгская операция", на которой вам предстоит штурмом взять город Выборг. Модификация FMRM blitz частично изменяет стратегию боя и внешний вид некоторых танков.

2. Шесть самых интересных карт. Миссия "Бои за Днестр" предусматривает форсирование реки Днестр с последующим захватом стратегически важной высоты. Карта "Брестская крепость" в мельчайших деталях воссоздает легендарную оборону Брестской крепости. Карта "Германия 1946" предлагает исторически несостоятельную, но увлекательную в игровом плане схватку США и СССР на территории послевоенной Германии. "Рейд" он и есть рейд — надобно пробраться в тыл к противнику и уничтожить завод. Задача операции, проходящей на карте "Удрать из Корсуня", состоит в том, чтобы прорвать кольцо советских войск и спасти попавших в окружение однопольчан. Миссия "Черный день советских Т-34" выдержана в лучших традициях режима скирмиш — один "Тигр" должен уничтожить 50 советских Т-34.

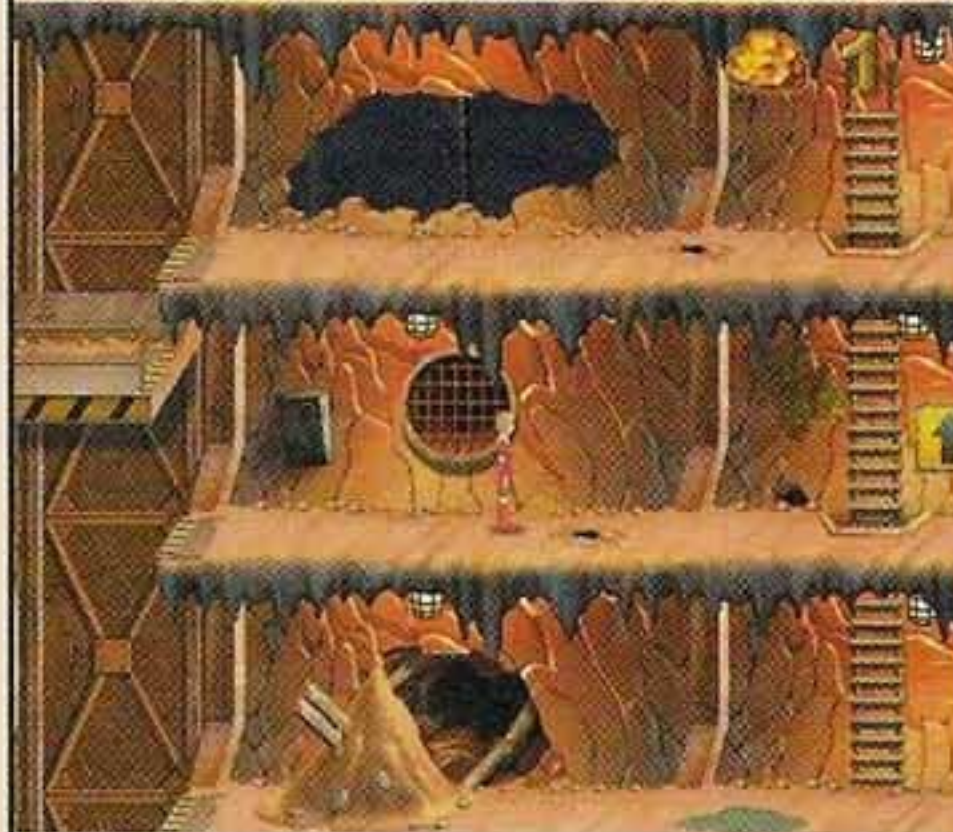
№2. Противостояние IV (Sudden Strike 2)

На этот раз коллекция дополнений к этой знаменитой игре пополнилась пятью новыми картами. Задачи JUNGLE — выволить из японского плена полковника Джека Смита, захватить вокзал и деревушку.



pc cdrom

Кровожадные космические пираты, загадочные планеты и удивительная Москва будущего — маленькая Алиса Селезнева опять вляпалась в неприятную историю! Новая аркада в классическом анимационном стиле снова перенесет вас в невероятный мир книг Кира Булычева и мультфильма «Тайна Третьей Планеты»!



- классический анимационный стиль, в котором выполнены наши персонажи;
- 14 обширных уровней, на каждом из которых перед вами будет поставлена уникальная задача;
- Два главных персонажа: Алиса или профессор Селезнев (в зависимости от уровня);
- уникальный 2D движок нового поколения, использующий эффекты 3D движков

www.akella.com

© 2003 "Akella", © Кир Булычев
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ТЕМА КОМПАКТА №1

Vice City:
Snow Mod

Вместе с приходом зимы в Россию на курортный город Vice City тоже обрушилась самая натуральная снежная буря. Модификация абсолютно видоизменяет город, превращая райский уголок с пальмами и жарким солнцем в некое подобие нашей родной Сибири. Авторы модификации проделали титаническую работу и перерисовали аж 1400 текстур, создав истинное царство снега и холода. Помимо того, были полностью перерисованы skins людей и машин, а также пальм. Плюс изменилась физика поведения машин

на дороге — автомобили управляются намного сложнее, а на льду так и норовят уйти в занос. Модификация настолько сильно преобразует привычный Vice City, что кажется, будто играешь в совершенно новую игру. Похоже, Snow Mod станет весьма неплохим подарком всем, кто уже встретил зиму.



На карте Summer Attack потребуется недюжинное мастерство для того, чтобы прорвать оборону русских и захватить село Зяблино. Миссия Ukraine Carpathian предлагает ряд заданий — взять под контроль горный перевал и захватить пять населенных пунктов. На карте "Август 45-го" вы сможете поставить точку в самой кровопролитной войне прошлого века, разгромив милитаристскую Японию. Карта "Центр Берлина" посвящена решающему сражению советских войск в апреле 1945.

№3. Age of Empires 2:
The Conquerors

1. Масштабная модификация Modern Mod переносит действие игры в наше время.
2. Кампания Nyctophobia дает увлекательную возможность принять участие в ожесточенной войне индейских племен.
3. Три лучших авторских RPG — Sabato Return, Visions of the Past и Paladin of Destiny. Каждая со своей неповторимой атмосферой, мастерским дизайном и увлекательными задачами.

№4. Age of Mythology

1. Две прекрасно проработанные кампании — Odyssey и Dwarven Tale.
2. Патч для редактора, добавляющий множество новых объектов.
3. Самый настоящий генератор "реальных" карт.
4. И напоследок — три превосходных сце-

нария, почти шедевры картостроения.

№5. Carmageddon 2

1. Ретро-подборка из тринадцати новых автомобилей. Гоночные машины, мотоциклы и грузовики. Каждая модель отличается высоким техническим уровнем исполнения и гармоничной цветовой гаммой. Устанавливайте, не пожалеете.
2. Программа для автоматической установки новых моделей автомобилей.
3. Две новые гоночные трассы: DIRT-TRACK и SPHERE.

№6. Civilization III

1. Десять новых карт для Civilization III, которые могут заставить поклонника "Цивилизации" забыть обо всем на свете и погрузиться в удивительный мир любимой игры. Очередная подборка географически достоверных карт: карта Европы, карта Второй Мировой Войны, Австралия и Океания, Китай, район Великих Озер и другие.
2. Несколько весьма удачно сделанных карт территорий: South Seas, Mars и Land of Lakes.
3. Четыре дополнения, заметно изменяющие игровой процесс. Полностью анимированный новый лидер — Фидель Кастро, а также три новых юнита: Carden Lloyd, NWA Infantry и Vietcong.

№7. Ghost Recon

Bundeswehr weapons добавляет в игру

несколько новых стволов, находящихся на вооружении немецкой армии. Custom Missions добавляет 3 новые миссии для одиночной игры. Disable Threat Indicator убирает предупреждающий сигнал, срабатывающий, когда в вас стреляют или когда враг подобрался слишком близко. Ghost Recon Realism Pack добавляет в игру несколько новых шаблонов для вооружения спецназовцев — автор утверждает, что они гораздо ближе к реальному оружию настоящих спецназовцев. Harntrox Ghost Recon Mod позволит принять участие в безумной бойне с участием огромного числа врагов — от 30 на уровне сложности Recruit до 75 на Elite. Это уже не Ghost Recon — это настоящий Doom! Sniper Patrol добавляет в игру четыре новых шкурки — Arctic Sniper, Urban Sniper, Desert Sniper и Jungle Sniper, а также 11 новых снайперских винтовок с "правильными" моделями и озвучкой.

№8. Grand Theft Auto:
Vice City

Уже довольно давно Vice City ласкает глаз игроков головокружительными автомобильными погонями, а слух — грохотом взрывов и треском автоматных очередей. А мы тут как тут — готовы предоставить вам последние разработки в области автомобиле- и модостроения для этой великой игры.

1. Коллекция машин, созданная командой X-boost, невелика — всего 7 машин. Но каждый экземпляр — шедевр, достойный занять место на вашем винчестере. Спортивные Camaro и Cobra, Ford Explorer, Ford Crown Victoria в двух вариантах — полицейском и гражданском, привет из 70-х Buick GSX и Jeep Wrangler.

2. Несколько небольших модификаций. Некоторые из них серьезно помогают в игре, другие — просто вносят разнообразие. Blue Lights — фары машин теперь сияют голубым светом, как подсветка на телефонах Samsung. Bus Shelter Mod "расклеивает" по всему городу плакаты с изображением полуобнаженных красоток — любуйтесь на здоровье. Speedo Damage XYZ — мод по принципу "три в одном", помещающий на экран спидометр, индикатор степени повреждения автомобиля и указатель текущих координат. Traffic Enhancer в несколько раз увеличивает количество машин на улицах — теперь вы действительно можете застрять в пробке! И, наконец, Vice City Posse позволяет нанимать на службу телохранителей, вполне способных не только постоять за себя, но и защитить вас от случайной пули.

№9. Half-Life

1. Шесть новых синглплеерных карт для Half-Life — Hard Way, Of Office, Run Run Run, Spacestation, Technical Problems и TTL. Особый интерес представляет карта Technical Problems — объемное дополнение с новыми текстурами, моделями и увлекательным сюжетом.
2. Девять новых моделей. Здесь и точные копии боевых роботов из фильма "Звездные

войны. Эпизод II: Атака клонов", и модель Тринити из "Матрицы", а также модель Спауна из одноименного фильма.

№10. Jedi Knight II: Jedi Outcast

Судя по тому, что дополнений к игре появляется все меньше и меньше, интерес к ней постепенно угасает. Впрочем, возможно, это временное затишье, во многом обязанное недавнему выходу Jedi Academy. Тем не менее, выкладываем семь лучших скинов, которые появились за прошедший месяц.

Boushh даст возможность увидеть на своих мониторах принцессу Лею. Скин Clone — это альтернативные Штурмтруперы. Самая качественная шкурка этой подборки — робот будущего Ig-1337. Установив скин Jango, вы сможете полюбоваться на известного охотника за головами Джанго Фетта. А вот работа Jedi Frozec — неплохое пособие для антиалкогольной пропаганды. Взглянув на этот скин, всякий поймет, что пить нехорошо. Автор шкурки Jerec хотел создать закланного врага Кайла Катарна, а получился секретный агент. И, наконец, скин Mechagirl — кислотная девушка с синими волосами.

№11. Jedi Knight: Jedi Academy

1. Две любопытнейших модификации. JK Racing позволит погонять по бескрайним просторам Татуина на летающих мотоциклах. Jetpack & Rocket меняет оранжевый цвет пламени, извергающегося из ракетниц Боба Фетта, на синий и оснащает ракеты длинным шлейфом. Смотрится потрясающе!

2. Четыре свеженьких скина. Blade Day Walker позволит облачить главного героя в шкуру легендарного вампира Блейда. Скин Darth Maul заменяет главного героя на Дарта Мола. Шкурка Sith Master 0.1 в одиночной игре одевает героя в черный плащ и вооружает мечом Дарт Мола. Скин Dooku вводит в игру знаменитого предателя графа Дуку.

№12. Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")

Из семьи так просто не уходят. Вот и геймеры уже довольно долго не могут оторваться от "GTA про гангстеров", создавая все новые и новые дополнения к любимой игре.

1. Как говаривал вождь мирового пролетариата, лучше меньше, да лучше — всего 4 машины, но зато какие! Новенькая "десятка", стильная и дорогая BMW Z8, Ford Mustang и машинка с забавным названием Skoda Superb Sodomka.

2. Модификации. AK-47 придает происходящему в игре специфический национальный колорит, превращая итальянскую мафию в русскую. Dictatorship изменяет внешний вид полицейских — теперь среди них не только появляются колоритные личности в масках и форме спецназа, но и традиционные полицейские выглядят куда более сурово. Funpack позволяет заменить поднадоевшего уже Томми инопланетянином, одной из двух очаровательных и слегка одетых девушек, или Томми-боксером в стильных красных перчатках, заставляющих вспомнить золотое время Fallout 2. Taxi Plus Missions дает возможность пройти несколько дополнительных миссий в режиме Freeride Extreme. Наконец, с помощью Z Skin Pack Томми можно заменить любым персонажем игры. Как показывает практика, приключения, скажем, бармена Пепе могут оказаться не менее интересными, чем история Томми Анжело.

№13. Max Payne

1. Мегاپопулярный Katana Mod наконец добрался и до нашего компакта. Возможность фехтовать и отсекал конечности, детальная система повреждений, измененная физика — все это теперь ваше!

2. Модификация Acid Payne придется по вкусу любителям оригинального "Макса", не желающим что-то кардинально менять в дорогой сердцу игре. Перерисован прицел, какое-то оружие стреляет быстрее, какое-то медленнее, bullet time самовосстанавливается — эти и многие другие детали сохраняют игру в целом, но разнообразят ее по мелочам.

3. Ну и самый лакомый пункт нашей раздачи слонов — это уровни.



RazarWorks



pc cdrom

Мощные и чертовски своенравные - кто из вас не мечтал сесть за руль одной из лучших моделей марки Форд и вступить в самую незабываемую гонку своей жизни? 32 модели различных классов от внедорожников до спорт-каров уже на старте и готовы воплотить в жизнь ваши самые бешеные мечты гонщика!



Уникальная подборка моделей от легенд кинематографа 1955 Thunderbird, 1968 Mustang до суперсовременных 2002 Thunderbird, Mustang GT Concept Car, а также внедорожники.

Промчесь по раскаленным солнцем пустыням, непроходимым джунглям, офф-роад трекам, улицам городов и по крупнейшим стадионам мира!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "RazarWorks", © 2003 "Empire Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

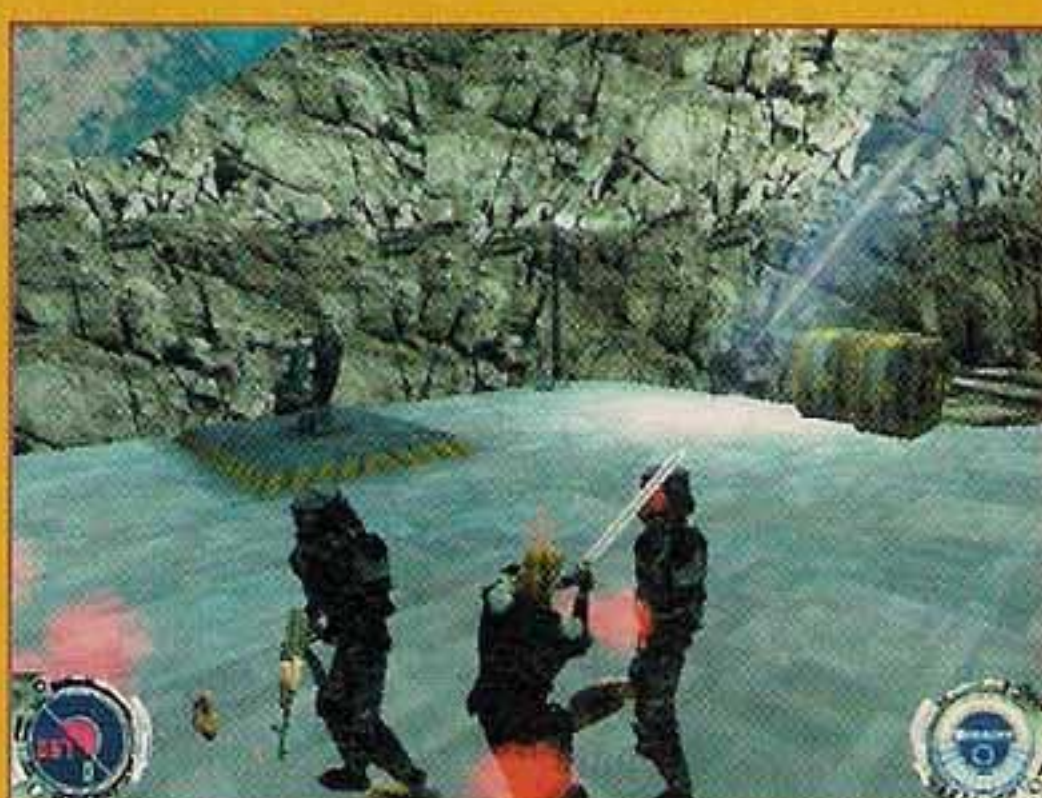
ТЕМА КОМПАКТА №2

Jedi Knight II:
Dragon Remix

Весьма любопытная модификация, призванная полностью изменить мир привычной Jedi Knight II: Jedi Outcast. Dragon Remix совершенно преображает внешнюю сторону игры, приближая ее к реальности. Световой меч заменен металлическим двуручным, имперская винтовка E11 стала всемирно известным АК-47, а табельный бластер превратился в Глок-17. Изменению подверглись не только все скины оружия, но и модели игроков. Вместо имперских штурмовиков с нами будут сражаться агенты из "Матрицы" и прочие весьма подозрительные личности, внешним видом напоминающие бандитов с большой дороги. Нельзя обойти вниманием и то, что озвучка оружия также подверглась изменениям, и теперь свист бластеров и треск световых мечей заменен буханьем шотганов и громким стрекотом M16. И, конечно, к вящей радости приверженцев реализма после установки модификации в игре появляется кровь и самая натуральная расчлененка! При ударе мечом противнику запросто можно отрубить руку, голову или ноги. При этом кровь брызжет во все

стороны, как из фонтана. Жуткое зрелище.

В общем и целом, Dragon Remix — это отличная модификация, которая вполне может разнообразить ваше пребывание в мире Jedi Knight II: Jedi Outcast. А уж пройти игру еще разок вам захочется наверняка. Удачной охоты!



Хорошие и разные. Каковых на компактe ровным счетом три: **Holiday**, **Scycraper** и **Halo is a FAQ**.

№14. NASCAR Racing
Season 2003

Предлагаем вашему вниманию подборку дополнений для одной из лучших гоночных игр 2003 года выпуска.

1. Прежде всего, вас ждет увесистая пачка новых скинов для автомобилей в количестве 22 штук! Среди такого изобилия каждый сможет найти скин по вкусу и рассекать просторы гоночных треков на новом автомобиле.

2. Три новых трассы, созданные народными умельцами. Отлично выполненная **I-70 Speedway**, приятственная во всех отношениях **Mesa Marin Raceway** и великолепная **Nashville Fairgrounds**. Пользуйтесь!

№15. Need for Speed:

Hot Pursuit 2

Поклонники NFS: HP2 получают настоящий подарок — коллекцию из семи новых автомобилей различных марок, огромное количество новшеств, которые полностью преобразуют уже приевшиеся гоночные трассы, и несколько небольших дополнений, воплотивших в себе свежие идеи поклонников NFS со всего света. Удачи!

№16. Neverwinter Nights

1. **Amulet of Zeran** — замечательная кампания в традициях хардкорных hack'n'slash-серий вроде **Wizardry** и **Might and Magic**. Группа героев спускается в подземелье, рубит в капусту монстров, а потом сдает приватизированные сокровища на рынке ближайшего городка. В отличие от множества других модулей такого рода, здесь у вас практически нет шансов выжить в одиночку. Все местные подземелья предполагают только командную игру. Если вам давно хотелось

найти модуль, который можно пройти в хорошей компании, то **Amulet of Zeran** — это то, что вам нужно.

2. **Land of Nordock** — это уникальная возможность поиграть за **Drow** — темного эльфа родом из **Underdark**, поклоняющегося богине-паукихе. Избавлять мир от очередного зла не столь скучно, как может показаться: вас ждет большое количество локаций из **Underdark**, возможность научиться целому ряду специфических скиллов вроде кузнечного дела и обработки драгоценных камней, уникальный шанс поразмять косточки в схватках с представителями "хороших" рас — словом, все, что нужно любому начинающему темному элфу.

3. **Raven** — классический модуль "для настоящих ролевиков". **Hack'n'slash** уходит на второй план, уступая место множеству боковых квестов, запутанной сюжетной линии и разнообразным, отлично проработанным NPC. Один из проектов, претендующих на звание "классика жанра", **Raven** неоднократно отмечен самыми разными фанатскими наградами и по праву занимает место в "Зале славы" ряда сайтов. Настоятельно рекомендуется всем, кто ценит в ролевых играх именно ролевые игры, а не драки и собирание шмоток.

№17. Operation Flashpoint

1. Глобальная кампания **Operation Mercury** вновь эксплуатирует сюжетный ход из серии "что было после того, как советские войска покинули Аверон". По мнению автора кампании, будущее оказалось отнюдь не светлым. Советские войска вернулись на остров, притаив с собой несколько ядерных ракет — на случай, если НАТО вновь попытается оттяпать эту территорию. Открытое противостояние исключено. Командование США посылает на Аверон группы элитных бойцов, чтобы они уничтожили ядерные ракеты, развязав тем самым руки армии. Кампания, состоящая из 16 полноценных миссий, отличается не только увлекательностью, но и сложностью. Пройти ее сразу сможет далеко не каждый.

2. Несколько наборов дополнительной техники, которая может быть успешно использована как в одиночных, так и в сетевых баталиях. Отличный набор из пяти самолетов времен Второй Мировой — **P-51D Mustang**, **Supermarine Spitfire**, **Gothaer Go-229**, **Messerschmitt Bf-109**.

А также очередная версия набора скинов багги — **Dune Buggy Addon Pack 3**, в который вошли целых 14 новых скинов. Приятной игры!

№18. Postal 2

Пять карт для отъявленных маньяков! **Finishing School** — это некое учебное заведение, в котором предстоит уничтожить всех школьников. На карте **Lab Rats** придется побродить по самому настоящему лабиринту, попутно кроша всех, кто подвернется под руку. Миссия **MJP Fire In The Hole** представляет собой музыкальный клуб, в котором предста-

вится возможность проявить совсем не музыкальные способности. Карта **MJP Lobotomised** погрузит в атмосферу фильма ужасов, ибо ваш противник — зомби! Если вы никогда не были в НИИ, но всегда об этом мечтали, то карта **MJP Rate Of Decay** даст вам такую возможность.

№19. Return to Castle Wolfenstein

Три увлекательных карты для одиночной игры помогут вам скоротать несколько темных зимних вечеров. Локации предназначены как для начинающих игроков, так и для настоящих профи, готовых преодолеть любые препятствия.

№20. Rise of Nations

Результат "встречи" Civilization и Age of Empires от Big Huge Games моментально обзавелся целой армией фанатов, готовых порадовать общественность великолепными сценариями и игровыми модификациями.

1. Модификации. **Explosion Graphic Replacement** делает взрывы в игре более красочными. **Renaissance Europe** позволяет бороться за мировое господство не на стандартной карте мира, а на карте средневековой Европы. **American Revolution** заменяет внешний вид европейских юнитов эпохи Просвещения на американских солдат времен Гражданской войны Севера и Юга. Наконец, **United States** реализует возможность поиграть за Соединенные Штаты, упущенную авторами игры.

2. Лучшие карты и сценарии. **Ancient Civilizations** описывает столкновение трех цивилизаций древности: Египта, Греции и Рима. **Desert Storm** позволит принять участие в знаменитой "Буре в пустыне" — первой американской операции по "демократизации" Ирака с помощью танков и артиллерии. **World War One**, как можно догадаться по названию, дает возможность встать на сторону одной из враждующих сторон Первой мировой войны 1914-18 годов. **World War Two** — аналогичный сценарий, моделирующий события Второй мировой войны.

№21. Rune

Набор модов и мутаторов для одной из лучших игр жанра. Тех, кто хочет всласть наиграться в одиночку, отсылаем на компакт предыдущего номера, где в разделе "Бонусы игровой зоны" мы выкладывали ботов для Rune.

1. **Capture the Torch** — аналог capture the flag, позволяет убивать себе подобных гораздо более осмысленно с целью перетащить на свою базу факел. Пустячок, а приятно.

2. **Dungeon Master** — оригинальная модификация, повышающая интеллектуальный уровень игрового процесса. У персонажей появляется определенный набор характеристик, растущих по мере накопления опыта. В комплект входят две карты для многопользовательской игры.

3. **Vas Monsters** позволяет сделать многопользовательские баталии более энергичными. С определенной периодичностью на карте по-

являются "нейтральные монстры", атакующие все живое.

4. **Nordic Storm** превращает "Руну" в подобие Counter-Strike — с закупкой оружия, выбором команды и так далее. "Контра" на ножах не идет ни в какое сравнение с этим истинно мужским развлечением под девизом "забей вражескую команду самой большой дубиной, которую смог купить".

5. **Rune Matrix Moves** позволяет прыгать в режиме slo-mo и бегать по стенам. Скины Нео и Тринити прилагаются.

6. И напоследок — подборка из 8 карт для deathmatch, на которых можно протестировать все перечисленные модификации.

№22. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

1. Шесть симпатичных моделей. GP03 превращает героя в робота! В модели **Military Max** Сэм Стоун выступает в ипостаси накачанного анаболика культуриста. **Ronald McDonald** — он и есть Рональд Макдональд. Модель **Serious Samantha** — первый новобранец в женском полку Сэма. **Sleepy Sam** видит героя игры заспанным индивидуумом, облаченным в пижаму. Модель **Smooth Sam** представляет Сэма одетым по моде 70-х годов прошлого века.

2. Карта всего одна, но зато какая! Xian заставит вас пошевелить извилинами, решая многочисленные каверзные задачки.

№23. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Два новых здания. **Two Moon Manor** сможет стать вашим новым домом в Суране, а в **House of Holding** вас ждет множество врагов, несколько артефактов и разнообразное оружие и броня.

2. Новый квест под названием **The Dwemer Secret**. Выполняя различные поручения и пробираясь через орды врагов, вам предстоит разгадать секрет легендарных двемеров, представителей давно вымершей расы, о которой в игре упоминалось очень немного. В качестве вознаграждения за все мытарства вас ждут огромные сокровища.

3. Семь дополнений, добавляющих в игру новые предметы. Среди них — три комплекта брони, набор предметов Священника Света, состоящий из посоха, робы и кольца, новый лук и набор из пятидесяти новых юбок для героя. Особенно интересен плагин **Tenience's Rare Items**, который добавляет в игру целых 35 предметов. Это и набор из нескольких двуручных мечей, и новые кинжалы, луки и шлемы, и новое метательное оружие, и великолепные картины.

№24. The Sims

Несмотря на солидный возраст игры, нам есть чем порадовать фанатов The Sims. Прежде всего, предлагаем очередную порцию предметов повседневного обихода. На этот раз вас ожидает целых пятьдесят наименований. Установив подборку, вы найдете новые обои и полы, кухонную мебель, наборы сантехники, новые электронные приборы и раз-



**ПРИМИ
НА
ВООРУЖЕНИЕ**

"Джойстики THRUSTMASTER — это лучшие манипуляторы для авиасимуляторов. Ощущения от управления реальным самолетом и джойстиком Hottas Cougar удивительно похожи..."

Игорь Ткаченко
Гвардии полковник, командир
авиационной группы высшего
пилотажа "Русские Витязи"



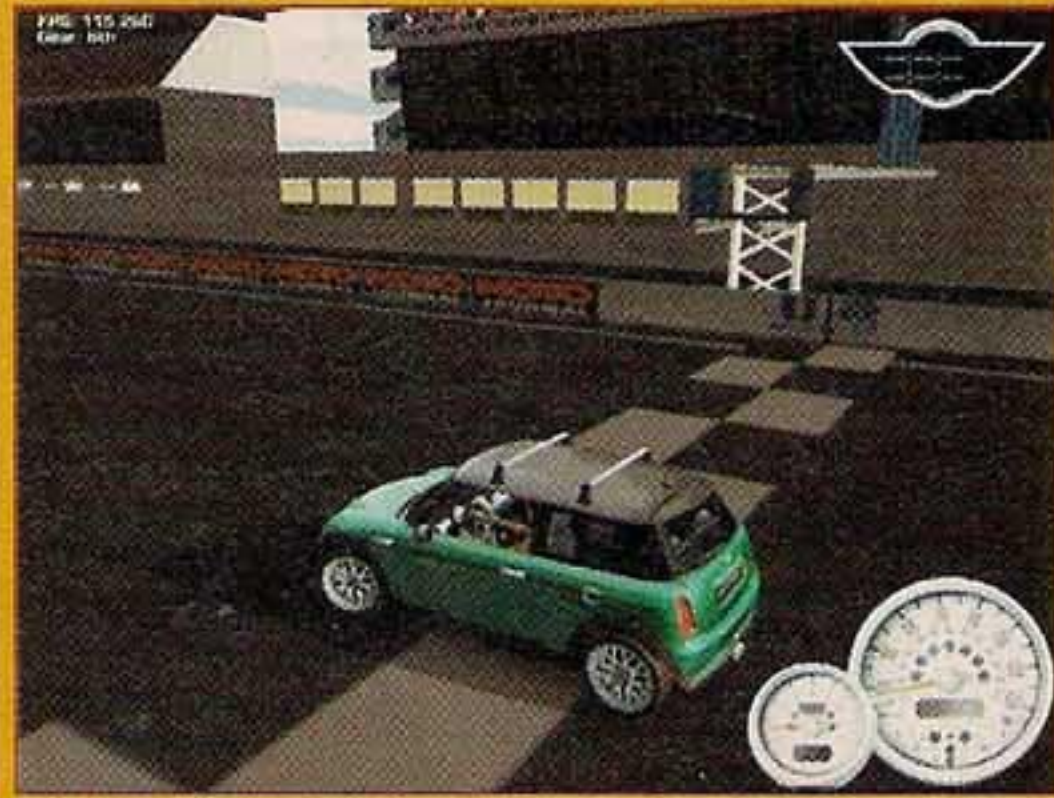
www.thrustmaster.ru

THRUSTMASTER®

ТЕМА КОМПАКТА №3

Racer

Это уже не модификация, а целая гоночная игра, созданная талантливыми энтузиастами, которые предлагают ее для свободного пользования всем желающим. В Racer отличная графика и весьма качественная физическая модель поведения машин. Помимо этого, игрушка может похвастаться прекрасным звуковым сопровождением — скрип покрышек при резком повороте и грохот столкновений звучат очень натурально. Кроме того, народные умельцы и сами разработчики игры сделали множество дополнительных машин, трасс и игровых режимов, установить которые не составляет труда. В базовом варианте игры — только одна машина и одна трасса, поэтому вместе с игрой мы выкладываем еще и несколько дополнительных машин и трасс. Вполне вероятно, что в следующих номерах мы продолжим выкладывать дополнения для Racer. А пока ставьте игру и наслаждайтесь гонкой.



личные элементы интерьера в виде картин и статуй.

Также ждет набор из тридцати наикрасивейших скинов мужской, женской и детской одежды, а также новые лица персонажей. Особенно хочется отметить несколько изображений знаменитостей. Вы сможете превратить своих героев в Тома Круза, Брюса Уиллиса, Элвиса Пресли или Ричарда Гира. Пользуйтесь!

№25. Warcraft III: Reign of Chaos

Ручеек новых карт для Reign of Chaos постепенно иссякает. Однако нам удалось найти еще несколько отличных карт и кампаний для поклонников этой игры. На этот раз на диске представлены две дополнительные кампании и самые интересные локации для различных типов игры (tower defense, offense, hero arena и т.д.), а также уже известная многим программа W3Gmaster.

Warcraft III: The Frozen Throne

Когда на улице зима, нет ничего актуальнее Warcraft III: The Frozen Throne. В преддвее-

рии новогодних праздников представляем интересную подборку дополнительных файлов для этой RTS.

Три замечательных кампании, прохождение которых займет не один час, десять дополнительных карт, полезная утилита W3Gmaster.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Отличный подарок всем, кто играет в Max Payne 2, приготовила Remedy Entertainment, выпустив для этой игры две новых главы с продолжением истории Макса. Прекрасная проработка уровней — залог того, что ваше пребывание в этой замечательной игре продлится еще этакое количество времени.

Бонус №2: Пираты Карибского моря

Весьма симпатичный бонус, представляющий собой модификацию и неофициальный патч, после установки которого модификация будет работать. Модификация привносит

в игру вагон и маленькую тележку изменений, делающих геймплей более насыщенным и реалистичным.

Бонус №3: Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Две карты, созданные разработчиками игры специально для одиночной битвы. Карты, как и положено, отличаются четко выверенным балансом и весьма удачным дизайном, благодаря чему игра на них вызывает полное морально-эстетическое удовлетворение. Пользуйтесь!

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Настигшая нас в середине октября зима заморозила, по всей видимости, даже самых преданных наших читателей. Как еще объяснить тот факт, что после летнего шквала активности настала пора редких одиночных писем? Впрочем, это ни в коей мере не означает, что качество ваших работ пострадало — как всегда, отделив зерна от плевел, мы публикуем самые лучшие работы, присланные вами.

Позвольте напомнить, ради чего мы здесь собрались. Вы пишете, мы — публикуем. Точнее, рассматриваем, вертим так и сяк, примеряем и оценивающе щурим глаз. Правильность упаковки, яркость фантика, наличие бирок — сами понимаете, без этого никуда. И только после придирчивой экспертизы мы предлагаем вниманию наших читателей то самое лучшее, что в итоге прошло все стадии тестирования на пригодность к употреблению.

Итак, этап первый: вы присылаете плоды своего творчества. Все, что имеет отношение к играм и может быть выложено в "Игровой зоне". Карты, моды, скины — мы всеядны. Кроме того, мы с удовольствием принимаем к рассмотрению все, что способно заставить рабочий стол играть новыми красками: обои, скины к Winamp, курсоры. Наконец, интерес представляют сделанные своими руками программы и флэш-игры.

Но прислать свою работу мало: ее нужно должным образом представить. Для этого надо выполнить три условия.

1. Ваша работа должна быть запакована в единый архив, желательно — с расширением RAR (соответствующая программа каждый номер выкладывается нами на компакт в "Софтверном наборе").

2. В архиве должны находиться скрины вашего творения, в количестве не меньше двух-трех. Картинки должны давать четкое и ясное представление о вашей работе.

3. Наконец, архив должен содержать текстовый файл с описанием вашего нетленного творения, процесса его установки и принципов работы. Кроме того, там должно быть указано ваше имя или ник, а также ваши координаты.

Невыполнение любого из трех пунктов влечет за собой снижение вероятности появления вашей работы в нашем разделе до ну-



COUNTER-STRIKE 1.6 ЖИВ!

Как вы знаете, на предыдущий компакт мы выложили полную версию Counter-Strike 1.6. Однако спустя неделю после появления номера в продаже нас буквально захлестнул поток читательских писем, в которых говорилось о том, что великий и ужасный CS 1.6 — не запускается. Или что при попытке поиграть выдается сообщение "не удастся распаковать кэш". Нашему горю не было предела. Шутка ли — 400 мегабайт были, можно сказать, пущены коту под хвост! Впрочем, печаль

наша длилась недолго. Буквально через неделю выяснилось, что "неработающий" CS 1.6 вновь заработал!

Оказалось, дело было вот в чем. Обновленная версия Steam, которая появилась на свет буквально через пару дней после отправки компакта в печать, была глючной и отказывалась читать кэш, поэтому поиграть в новую версию Counter-Strike не представлялось возможным. Однако спустя неделю вышла исправленная версия Steam, вполне успешно читающая кэш, благодаря чему Counter-Strike 1.6 вновь стал вполне рабочим. Хорошо все, что хорошо кончается.

Необходимо также упомянуть, что для игры в Counter-Strike 1.6 компьютер должен быть подключен к интернету. Связано это с тем, что запустив Steam, игра отправляет на основной сервер запрос, проверяя ваш логин, пароль и версию Steam. В случае, если обнаруженная версия окажется устаревшей, программа автоматически закачает обновление. Так что будьте бдительны и помните, что без интернета запустить Counter-Strike 1.6 невозможно!

левой отметки. Кроме того, не рекомендуется присылать чужие работы — взятые из интернета или любого другого источника — и выдавать их за свои. Это моветон, господа.

Непосредственно ознакомиться с работами вы сможете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компакте. Здесь мы для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти.

Игровые дополнения

Etherlords 2

Восемь колод от Edgarz Malinovskis, включая такую экзотику, как красная колода без существ.

GTA: Vice City

1. Очередная подборка из шести скинов для главного героя GTA: Vice City от Navais.

2. Nude City от KillJOY, облегчающий одежду всех девушек игры практически до полного ее отсутствия.

Jagged Alliance

Призер в категории "Неожиданность номера". Полноценная кампания для "Цены свободы", включающая в себя даже не до конца забытых старых NPC. В частности, вы наконец-то сможете нанять Мануэля — неуловимого повстанца, не желавшего по вине обидного бага сотрудничать с игроком в оригинальной "Цене свободы".

The Elder Scrolls: Morrowind

1. Большой плагин под названием "Легенды Индераллии" от Владислава Хорева. К вашим услугам целый остров — автор скромно замечает, что он немногим меньше Солстхейма из аддона Bloodmoon. Более 80 NPC, новые земли для исследования и интересный квест — все составляющие успешного проекта налицо.

2. Плагин Mantis Weapons от Сергея Дубро-

вских предлагает вашему вниманию шесть новых моделей оружия. Каждый образец выглядит довольно устрашающе, новинки наверняка придется по вкусу всем поклонникам Morrowind, предпочитающим решать проблемы с помощью оружия.

Need for Kill

Боты для этой стильной двухмерной аркады, сделанной "по мотивам" Quake III. Честь и хвала Naphy за проделанную работу.

Warcraft III: The Frozen Throne

1. Две неплохие deathmatch-карты от Dire — "Замерзшая земля" и "Страна зеленых драконов".

2. Модификация для Warcraft: Reign of Chaos, заменяющая заставочную картинку игры. Теперь на ней будет красоваться логотип нашего журнала. Автор: aRa.hiss.

Программы

BuH Collection

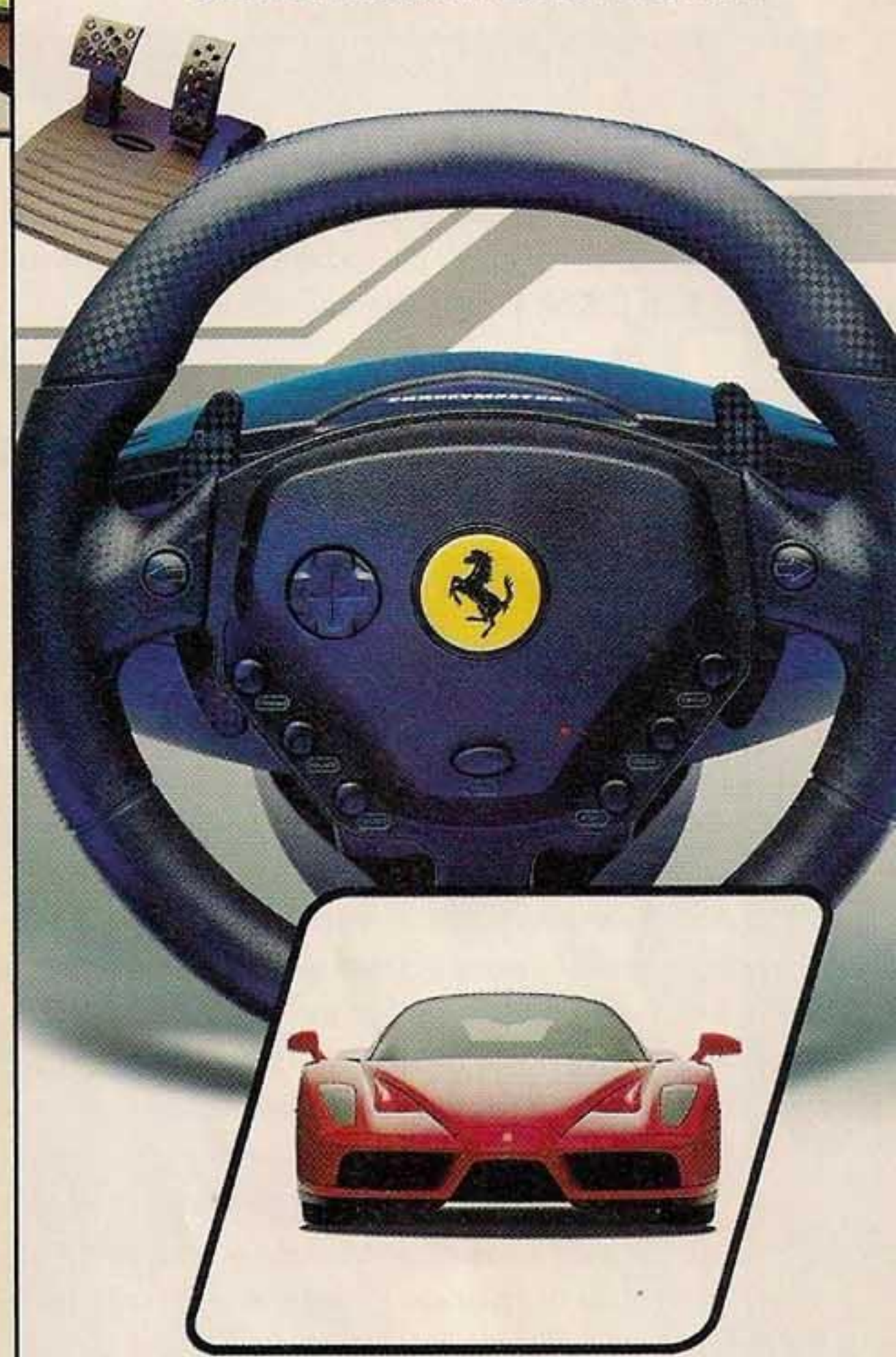
Восемь (!) программ Дмитрия Бухарина a.k.a. BuH. От злобных приколов (замена рабочего стола скриншотом) и странноватых концептуальных творений (программа, открывающая крышку CD-ROM) — до полезных программ вроде редактора автозагрузки. На любой вкус и цвет.

CS File Manager

Незаменимый помощник для поклонников Counter-Strike. CSFileManager способна значительно упростить процесс установки и удаления игровых модификаций, запускать игры со всеми необходимыми ключами, осуществлять поиск среди файлов игры и многое другое. Автор: Илья Шишкин a.k.a. Jumbot.

Обои для рабочего стола

Удивительно, но в этом месяце среди ваших



ТВОЕ РУЛЕВОЕ КОЛЕСО

Модели Thrustmaster, выпущенные по лицензии Ferrari®



Enzo Ferrari™ Force
Feedback wheel



360 Modena® Upad Force



F1 Force Feedback

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.ru

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

©GUILLOT CORPORATION 2003. THRUSTMASTER® ЗАРЕГИСТРИРОВАННАЯ ТОРГОВАЯ
МАРКА GUILLOT CORPORATION S.A. ВСЕ ПРАВА СОБЛЮДЕНЫ. FERRARI®, ENZO
FERRARI™, 360 MODENA® — ТОРГОВЫЕ МАРКИ И ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ
FERRARI S.P.A. ВСЕ ДРУГИЕ ТОРГОВЫЕ МАРКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ИХ
УВАЖАЕМЫХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. ФОТОГРАФИИ НЕ СВЯЗАНЫ. СОДЕРЖАНИЕ, ДИЗАЙН
И СПЕЦИФИКАЦИИ МОГУТ БЫТЬ ИЗМЕНЕНЫ БЕЗ УВЕДОМЛЕНИЯ И МОГУТ ОТЛИ-

работ была замечена только одна достойная подборка обоев. Ее автор — **Олег Павлов a.k.a. D'Kor**. Поздравляем победителя!

Прочие украшения

Набор курсоров из серии "простенько, но со вкусом" от **Reaper**.

ВЕСЕЛОСТИ

Archibald Picks

Весьма симпатичная игрушка, в которой вам предстоит взять под свое управление то ли апельсин, то ли помидор на ножках. Более точные данные науке неизвестны. Задача, в принципе, простая — управляя этим существом, найти выход в довольно запутанном лабиринте. По пути не забываем собирать призы, которые дают бонусные очки, и, разумеется, всеми силами избегаем встречи с врагами, ибо встреча сия закончится для апельсина-помидора фатально. Неплохая графика и отличная музыка вполне способствуют тому, чтобы потратить на игру энное количество своего драгоценного времени.

Defend Your Castle

Еще одна весьма занимательная флэшевая игра, в которой вам предстоит оборонять замок от полчищ врагов, которые наступают с маниакальным упорством. Уничтожать врагов предстоит довольно занятным способом — хватать за шкуру, поднимать повыше и со всего маху бить об землю. Человечки с жалобным воплем разлетаются в мелкие ошметки. И таким вот образом придется защищать фамильный замок, пока все враги не передохнут.

Dogfight

Забавная флэш-игра, что-то вроде симулятора F15. Задача проста — ловить в перекрестие прицела самолеты противника и настигать их ракетами. Такой вот незамысловатый игровой процесс вполне способен скрасить несколько пасмурных зимних часов.

DROP!

Еще одна вариация на тему бессмертного тетриса. На этот раз цветного. Задача довольно нетривиальна и заключается в том, чтобы, перетаскивая падающие цветные шарики, выстраивать из них три и более цветовых линии. При успешном выстраивании — блок исчезает, а вам начисляют бонусные очки. В общем и целом, увлекательная игра, которая придется по вкусу всем без исключения, а уж тем, кто любит всякие разные тетрисы, тем более.

Head Over Heels

Забавная игрушка, главными героями которой стали веселые лопоухие собаки. Взяв под свой контроль одного из мохнатых друзей, вам предстоит путешествовать по замку, полному самых разных опасностей. Чтобы успешно выбраться из крепости, придется проявить незаурядную ловкость и реакцию. Отрадно, что игра сделана в весьма приятном графическом исполнении, а уж внешний

вид собак вызывает исключительно положительные эмоции.

Safrosoft RoX

Совершенно взрывная игра, в которой необходимо прорываться к выходу из лабиринта, управляя неким ежом. Взрывчатость определяется тем, что уровень под завязку набит взлетающими на воздух бочками, которые так и норовят рухнуть на голову несчастного загнанного существа. Дополнительный интерес игре придает то, что каждый уровень, коих весьма немало, можно пройти только одним способом, предусмотренным разработчиками. Найти это единственно верное решение и составляет основную сложность. Удачи!

The Walls of Jericho

Весьма симпатичная головоломка, задача которой — выстраивать одноцветные линии путем перетаскивания цветных квадратиков. Цель игры — строить линии быстрее, чем заполняется "стакан". В целом весьма увлекательная игрушка, выполненная в приятной графике и снабженная мелодичным музыкальным сопровождением.

Unreveal Tournament

Забавная флэшевая игрушка, в которой нужно управлять квадратиком и "цеплять" другие квадратики. Задача усложняется тем, что в стены врезаться нельзя, управляется квадратик только в стороны, и остановить движение невозможно. К тому же постепенно "хвост" квадратиков становится все длиннее, и возникает задача не только не врезаться в стену, но и не столкнуться с собственным хвостом! Одним словом, нечто вроде старой доброй "змейки". В целом, увлекательно, а самого ловкого игрока ждет приятный сюрприз.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

На этот раз мы приготовили внушительную подборку обоев по мотивам самых разных игр. Любители гонок смогут отыскать яркие обои на тему игры **Colin McRae Rally 4**, приверженцы активных боевых действий получат шанс украсить рабочий стол обоями, навеянными **Freedom Fighters**, ценители приключенческих игр с радостью разукрасят свое рабочее место весьма симпатичными обоями на тему игры **Beyond Good & Evil**. Кроме того, вас ждет пачка замечательных обоев по мотивам других игр.

Обратите внимание на то, что с этого номера мы начинаем выкладывать темы и загрузочные экраны для **Windows XP**. Надеемся, что они окажутся полезны, и вы сможете разнообразить довольно пресный стандартный дизайн **Windows XP**. Удачи!

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/**DeathZone** пришел на смену игроманскому разделу **Deathmatch** и, в сущности, является его логическим продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено

в **DeathZone**, можно найти в журнале на страницах **Deathmatch** — и, конечно же, на компакт-диске в расширенном варианте.

Counter-Strike

1. Три новые карты — **cs_embassy**, **cs_mountainhamlet** и **de_tropicnights**.

2. Солидная пачка новых скинов персонажей и оружия.

Quake III Arena

1. Семь новых карт.

Unreal Tournament 2003

1. Модификация **UT2003 Bright Skins Mod**.

2. Несколько новых карт — **[ULT]ThunderBird**, **Basketball**, **Chrome**, **The Rock**, **City Brawl**, **DM-Ariza2k4**, **DM-Slam** и **Alleria Complex**.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Пара новых скинов.

2. Отличный набор скинов, в который вошли около десятка новых персонажей.

3. Замечательный набор из пяти карт для режима игры **capture the flag** — **CTF Mappack** и одна новая карта **CTF-Palace**.

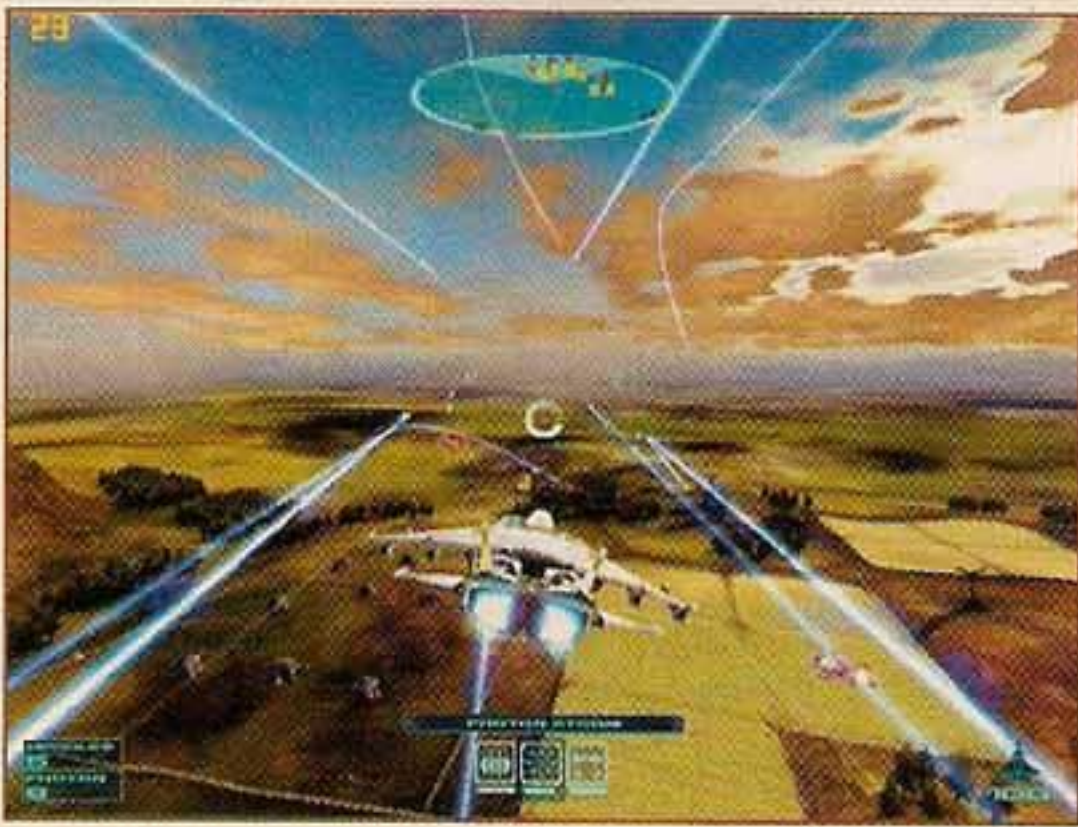
ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — **Степан Чечулин**
"Трейнеры" — **Армен Есаулов**

Демо-версии

Как всегда предлагаем вашему вниманию лучшие демо-версии, вышедшие за последний месяц. В этот раз чести попасть на наш компакт удостоились следующие игры.

1. Еще одна демо-версия дает представление о том, что ждет нас в грядущей игре **Gun Metal**. Взяв под контроль самого натурального робота-трансформера, нам придется выполнить ряд задач, направленных в основном на уничтожение недругов. В нашем



распоряжении не только внушительный арсенал из более чем 20 видов самого разного оружия (начиная с простого автомата и заканчивая миниатюрной атомной бомбой), но и возможность в любой момент трансформироваться, например, в самолет, и уже с воздуха приступить к истреблению противников. Геймплей зверски увлекателен, а яркая художественная графика удачно дополняет общую благодатную картину.

Игрушка скоро поступит в продажу, поэ-

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ



- 6 новых героев, у каждого из которых собственная сюжетная линия и новая финальная концовка игры
- 60 новых оригинальных монстров
- Неограниченное число обмундирования
- 5 новых профессий
- 20 новых зданий
- 8 новых аур, 8 магий, 20 умений
- Огромные карты размером до 2048 x 2048, все обитатели живут в этом мире в реальном времени
- При установке поверх игры "Битва Героев" версии 1.1, особенности первой и второй игры складываются вместе
- Возможность игры в сети Интернет



Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/
Pentium® 400 МГц; 64 Мб RAM; Видео 16 Мб; DirectX® 7; Клавиатура и мышь
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/
Pentium® 600 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб; DirectX® 8

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик
BLOODLINE



тому самое время составить о ней предварительное впечатление и определиться, стоит ли вообще тратить на нее деньги и время.

2. Демо-версия грядущей игры **Teenage Mutant Ninja Turtles**. Как явствует из названия, предстоит встреча со старыми знакомыми —



черепашками ниндзя, которые продолжают вести бой не на жизнь, а на смерть со всеми возмутителями спокойствия, особенно со своим заклятым врагом Шредером. Демка дает полное право утверждать, что игрушка получится стоящая. Крепкое графическое решение на основе технологии cell-shading созда-



ет ощущение натурального мультфильма! Геймплей прост, но увлекателен: выбираем себе черепаху по вкусу и отправляемся на улицы города мутузить врагов, в изобилии населяющих уровни. Избиение супостатов предстоит осуществлять при помощи многочисленных комбо-ударов и впечатляющих спецприемов, которые выполняются легко и просто благодаря удобному, интуитивно понятному управлению.

Ролики

В этот раз мы подготовили для вас отличный ролик, который во всей красе демонстрирует геймплей игры **Prince of Persia: The Sands of Time**. Судя по ролику, игра будет представлять собой коктейль из экшена с видом от третьего лица, рукопашного мордо-

боя, сабельных дуэлей, акробатических прыжков, решения многочисленных загадок и болтовни с множеством NPC.

Нам предстоит насладиться всевозможной восточной экзотикой: пальмами, минаретами и локальными тадж-махалами, равно как и побывать в промозглых подземельях, непроходимых джунглях. Ролик достоин самого пристального и неоднократного просмотра.

Спешим предупредить, что вас могут поджидать приятные сюрпризы. Свободные мегабайты, если таковые образуются, смело могут быть пущены под другие ролики. Будьте бдительны!

Патчи

Традиционная подборка наиболее актуальных патчей для лучших игр. Особое внимание — на глобальный патч для **Diablo 2**, который модифицирует и добавляет столько всего, что голова кругом идет. Истинный долгожитель наконец-то закончил свое бета-существование и перешел в разряд полноценных релизов.

- * **Демюрги II**
Версия: 1.01 Рейтинг: 4/5
- * **Дорога на Хон-Ка-Ду**
Версия: 1.2 Рейтинг: 3/5
- * **Ресторанная Империя**
Версия: 1.20 Рейтинг: 4/5
- * **Diablo II: Lord of Destruction**
Версия: 1.10 Рейтинг: 5/5
- * **Пираты Карибского моря**
Версия: 1.03 Рейтинг: 5/5
- * **Judge Dredd: Dredd vs Death**
Версия: 1.01 Рейтинг: 3/5
- * **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**
Версия: 1.01 Рейтинг: 2/5
- * **New World Order**
Версия: 1.42 Рейтинг: 3/5
- * **Rainbow Six 3: Raven Shield**
Версия: 1.4 Рейтинг: 3/5
- * **Space Empires: Starfury**
Версия: 1.07 Рейтинг: 3/5
- * **The Gladiators of Rome**
Версия: 01 Рейтинг: 3/5
- * **Will Rock**
Версия: Credits Patch Рейтинг: 2/5
- * **Yager**
Версия: 5.22 Рейтинг: 4/5

Трейнеры

В любое время года — свежие трейнеры из игроманской печи.

AirStrike 3D: Operation W.A.T. *
ArkanDROID * Bad Folkers * Beyond Normandy: Assignment Berlin * Bubble Bobble Quest * Bubble Bobble World * Call of Duty * Clash * Commandos 3: Destination Berlin * Curse: The Eye of Isis * Delta Force: Black Hawk Down * Fantasy Tetrix * Ford Racing 2 * Galactic Civilizations * Halloween * Halo: Combat Evolved * Homeworld 2 * Judge Dredd vs. Judge Death * MARCH: Offworld Recon * Max Payne 2: The Fall of Max Payne * Medieval: Total War — Viking Invasion * Millennium Man * Panzer Campaigns — Bulge '44 * Panzer Campaigns — Smolensk '41 * Patrician III * Removal Man *

River Raider * Robin Hood: Defender of the Crown * Silent Hill 3 * Space Empires: Starfury * Star Defender * The Monkey Eyes * The Sims Makin' Magic * Tiger Woods PGA Tour 2004 * Tortuga: Pirates of the New World * Total Pinball 25 * Vega\$: Make It Big! * Warhammer 40,000: Fire Warrior * Warlords IV: Heroes of Etheria

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел **"Трейнеры"**. Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Сегодня в нашей галерее — настоящий праздник для всех любителей красивых скриншотов. Взгляните на эти фрески: средневековые рыцари сносят друг другу головы и набивают физиономии в эпической стратегии **Robin Hood: Defender of the Crown**. Вдоволь насмотревшись на ужасы Темных Веков, переходим к экспозиции "Урбанизм — на службе человечества", где представлено огромное количество скриншотов из **SimCity 4: Rush Hour**, после чего обращаем внимание на галерею военной живописи из **C&C: Generals — Zero Hour** и **Commandos 3**. Затем в программе — архивные фотографии старой Москвы, по которой сломя голову несутся Остап Бендер и Киса, главные герои неизвестного романа "12 стульев" и одноименной игры. Если у вас крепкие желудки и стальные нервы, то можете полюбоваться на... хмм... "пейзажи" из **UFO: Aftermath**. Напоследок — добро пожаловать в нашу массивную скрин-галерею, посвященную одной из самых красивых игр в мире — нуар-детективу **Max Payne 2**.

Даты выхода отечественных локализаций и проектов

Традиционно на нашем компакт — свежие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Киберспорт

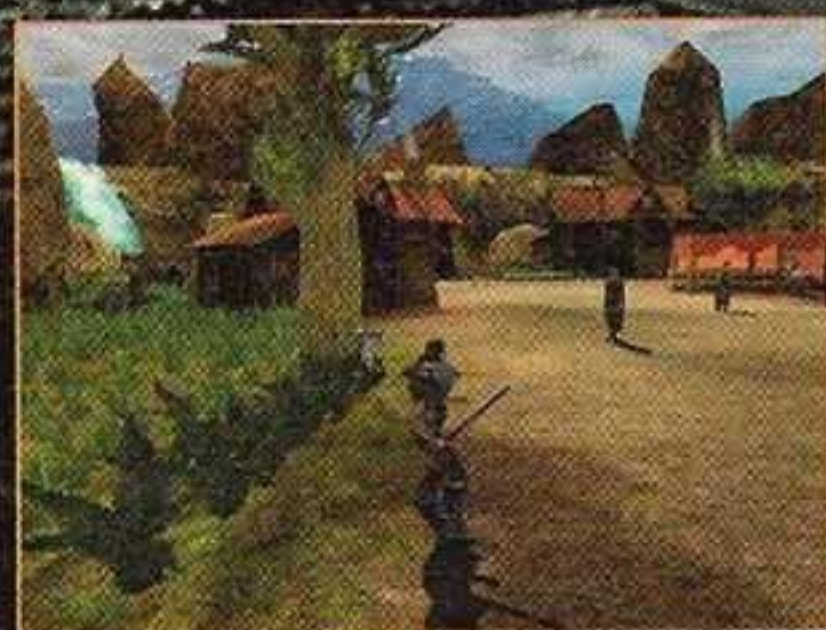
Реплеи

Прошедшие **World Cyber Games 2003** принесли множество сюрпризов и неожиданностей. Сенсационное поражение российской сборной, блестящая игра лучшей команды по **Counter-Strike** **Schroet Kommando**, ставшей чемпионом мира. Гранд-финал **WCG 2003** в Корее запомнился всем как яркое зрелище, где можно было наблюдать игры лучших киберспортсменов мира. Предлагаем вплотную заняться просмотром записей финальных игр во всех номинациях и лично увидеть велико-

1С
ФИРМА «1С»

Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА



лепную игру лучших кибератлетов мира. Ну, а подробный отчет о прошедших играх читайте в рубрике "Киберспорт".

Анонсы чемпионатов

Продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компакт-диске можно ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация окажется полезной. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Железный цех

Статья "Дрессировка электронов"

1. Nokia Monitor Test. Самая многофункциональная и чуть ли не единственная утилита для тонкой настройки и калибровки ЭЛТ-экрана.

Статья "Через BIOS к мегагерцам"

1. Комплект из двух загрузочных образов — для карт на базе чипов NVIDIA и ATI соответственно. Переписав эти образы на дискеты, вы сможете аккуратно и просто модифицировать BIOS вашей видеокарты, а также, в крайнем случае, — восстановить поврежденный BIOS.

2. Набор шрифтов для аппаратной русификации видеокарты.

3. X-BIOS Editor. Программа для редактирования образов BIOS видеокарт, построенных на чипах от NVIDIA.

4. BIOSEdit. Программа для редактирования образов BIOS видеокарт, построенных на чипах от ATI.

5. VideoBIOS Extender. Микрокод этой программы встраивается в программный код прошивки видеокарты и расширяет ее стандартные возможности. В случае острой необходимости тактовые частоты видеокарты можно с легкостью изменить прямо "на лету", не загружая операционную систему и не устанавливая никаких дополнительных программ.

Горячая линия

1. GeoBoy. Программа-маршрутизатор для нахождения географического положения компьютера по заданному IP- или DNS-адресу. Показывает результаты поиска на плоской карте или на трехмерном глобусе.

Интернет

Статья "Интернет-тарабарщина и сетевая абракадабра"

1. Перекодировщики текста Shtirlitz, Hieroglyph и Tcode.

Мобильные игры

На компакт-диске вас ждет полный список моделей телефонов, на которых можно играть в JAVA-игры. Подробнее читайте в нашей новой рубрике "Мобильные игры".

Игрострой/Мастерская

Статья "Авто для мафиози"

1. Mafia Car Value Editor — утилита для изменения характеристик автомобилей в Mafia.

2. Две статьи цикла "Новое авто для угонщика", опубликованные в седьмом и восьмом номерах "Игромании" за 2003 год.

Игрострой/Вскрытие

Статья "Террор в райском городе"

1. DMC-r6 — мощный конвертор музыки.

2. dBpwerAMP Ogg Vorbis Codec — кодек для DMC-r6, позволяющий работать со звуковыми файлами формата ogg.

3. DXT Tools — пакет утилит для работы с графическими файлами формата dds.

Игрострой/Самопал

Статья "Медиа-комбайн"

1. Исходники медиа-комбайна, создание которого описано в статье.

2. Все статьи цикла "Кладовая программиста", опубликованные в пятом ("Создание текстового редактора"), шестом ("Текстовый редактор "Супер" v2.0") и восьмом ("Игра "Угадай число") номерах "Игромании" за 2003 год. Читайте статьи в разделе "Инфоблок" нашего компакт-диска.

Территория разлома

Статья "Всевидающее око"

1. Бесплатные версии программ-смонстрелок ThumbsPlus, ActiveShare, Alteros Viewer, Firehand Ember, IrfanView и Makaha.

Мозговой штурм

Скринтурс №12. Декабрь

Как обычно, на нашем компакт-диске в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши как всегда замечательные призы.

Почта "Мании"

В преддверии Нового Года — самого сказочного и мистического древнеславянского праздника — наши читатели шлют все более и более интересные фантастические рассказы. Там чудеса, там злобный какодеммон бродит, и фраг халявный на ветвях сидит...

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"



ФАЙЛЫ

1. D&D: дополнения к книге Book of Exalted

Deeds.

2. Forgotten Realms: устройство подземных комплексов.

3. Ravenloft: демоны темного мира, приключение Shadow of the Night.

4. d20 Modern: конвертация монстров из системы Alternity.

5. Lord of the Rings TMG: правила нового коллекционного варгейма, конкурента Mage Knight.

6. Sid Meier's Civilization: правила настольной игры, в основу которой легла знаменитая компьютерная стратегия. Однозначный хит нынешней настольной подборки!

MAGIC: THE GATHERING

(раздел по MTG ведется совместно "Игроманией" и "Ролемансером")

1. Набор новейших деклистов.
2. Разъяснения правил от Анджело.
3. Полная версия официальных правил.
4. База Oracle.
5. DCI-турнирные правила.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

Полезная реклама

1. Интернет-магазин 1Soft (www.1soft.ru) представляет обширный каталог разнообразных игр, фильмов и полезных мультимедиа-программ от разных издателей. Каталог исполнен в традиционном для интернета html-виде. При условии, что вы подключены к Сети, от покупки приглянувшегося товара вас будет отделять всего пара кликов.

2. Предлагаем вашему вниманию каталог магазина Multimedia Service (www.mmserv.ru), известного поставщика компьютеров, комплектующих, мультимедиа-оборудования, программного обеспечения и расходных материалов. Более подробную информацию о магазине смотрите на компакт-диске.



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Олег Ставицкий

ГВОЗДЬ НОМЕРА: AVCataloger 3.2.2

Замечательная программа, автору которой не жалко вылепить памятник в масштабе 1:10. И все потому, что такая программа — мечта любого человека, обладающего сколько-нибудь внушительной коллекцией книг/фильмов/музыки/игр.

Лучшей утилиты для ведения каталога придумать сложно. Здесь есть все — разбивка на категории (music, books и т.п.), огромная база жанров (с возможностью добавления собственных), интеграция с двумя крупнейшими базами данных — imdb.com (Internet Movie Database) и cddb.com (CD Database). Больше не надо мучаться, вбивая в каталог описание фильма, имена режиссера и всей съемочной группы — AVCataloger заботливо сделает это за вас.

Тут же — всевозможные графики, поиск по базе данных, составление запросов, например, о количестве музыки в стиле хип-хоп или записей конкретного музыканта в вашей коллекции, и т.п.

Если вы еще не кинулись сломя голову устанавливать AVCataloger, то имейте в виду, что эта программа содержит функцию, о которой грезил все, кому знакомы терзания по поводу пропажи любимого диска или книги. Она ведет учет выданных "напрокат" вещей. Кто, кому, во сколько, как связаться и когда обещал вернуть. По истечении заданного срока программа заботливо напоминает о том, что вашему лучшему другу уже три дня как надлежит задать взбучку.

В итоге мы имеем однозначный "гвоздь номера". AVCataloger — не программа, а мечта.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

* 3D Grapher 1.2

Ликуйте, студенты технических вузов! 3D Grapher строит объемные, плоские, трехмерные и даже анимированные графики. Строит их по формуле и по таблице данных, строит быстро, красиво и эффектно. Лучшего инструмента для поражения черствого преподавателя прямо в сердце не найти — все мы знаем, как они любят красивые картинки. А 3D Grapher в этом плане — идеальная программа.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* AlarmWiz 2.10

Всем забывчивым и рассеянным посвящается AlarmWiz — отличный способ со вкусом организовать свое рабочее время. Программа может не только напоминать в заданное время о каком-либо деле назойливым комментарием, но и проигрывать заданный трек с компакт-диска, запускать mp3, рассылать email и т.п. Календарь, будильник и напоминка в одном флаконе. Согласитесь, просыпаться под любимую песню куда как приятнее, чем под мерзкий писк китайского будильника.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* DVD Region Free 3.20

Практически незаменимая утилита для поклонников лицензионных DVD и всевозможных западных collector's edition. Как известно, в разных районах земного шара существуют различные зоны действия DVD, и диск, купленный (или заказанный) в США, скорее всего, не будет проигрываться в России, т.к. в Штатах действует первая зона, а в России — пятая. Это, безусловно, беда для всех, кто любит приобретать "родные" DVD со всевозможными бонусами, постерами и коллекционными фигурками персонажей.

Именно для них мы и выкладываем DVD Region Free — вы просто выбираете зону, запускаете диск и — вуаля! Что особенно радует — программа имеет полторы настройки, все интуитивно понятно и просто. Любители DVD — не пропустите!

Тип программы: условно shareware

Рейтинг: 8/10

* Meslink 1.0

Практически незаменимая в хозяйстве утилита для всех обладателей мобильных телефонов. Ак-

MULTIMEDIA

GAMER СКИЕ
РЕШЕНИЯ ПО РАЗУМНЫМ ЦЕНАМ

P4-3006/512GB/HDD 120GB/FDD
SB/GF FX5200 128MB/DVD-CDRW

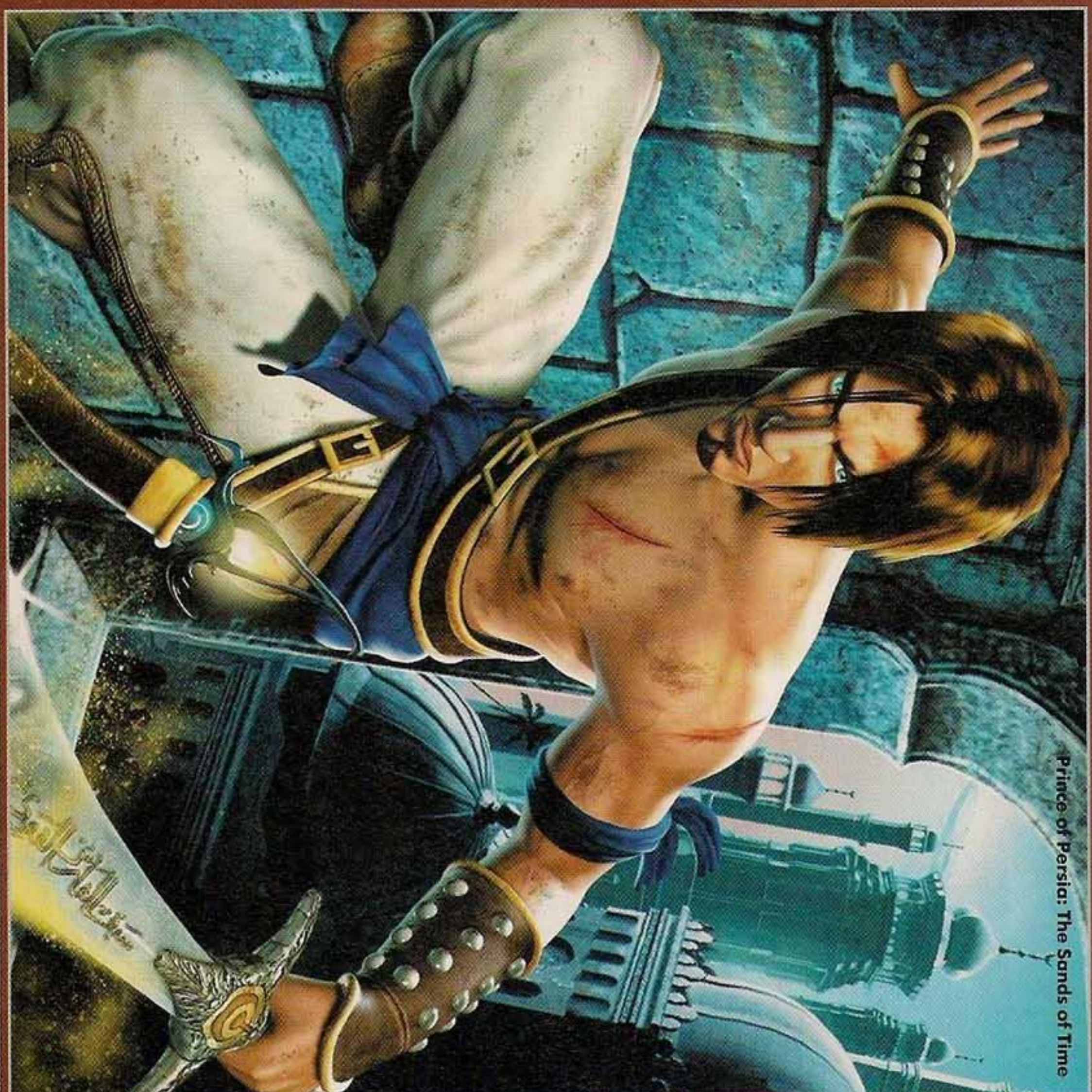
469\$ NEXT LEVEL 646\$

ATHLON XP 2500/512MB/HDD 80GB
FDD/SB/RADEON 9200 128MB/DVD

БОЛЕЕ 3000 НАИМЕНОВАНИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИХ И ПЕРИФЕРИИ

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ
КУПОНА СКИДКА 4 %

SERVICE



Prince of Persia: The Sands of Time

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ • ЖУРНАЛ • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

БЛИЦКРИГ: ГИММ ВЛТЗ
AGE OF EMPIRES 2: MODERN MOD
JEDE АСАДЕМУ: JK RACING
МАГГА: Z SKIN RACK
МАХ РАУНЕ: КАТАНА МОД
GHOST RESON: ВИНДЕСВЕНА WEAPONS
ОПЕРАТОН FLASHPOINT: ОПЕРАТОН МЕРКУРИ
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

RACER

VICE CITY: SNOW MOD
JEDE KNIGHT II: DRAGON REMIX



ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

№ 12 (75)
2003



М. РЕЧНОЙ ВОКЗАЛ, УЛ. СМОЛЬНАЯ,
ДОМ. 24, 17 ЭТАЖ, ОФИС 1705

956-7006 789-8681

М. ВОЙКОВСКАЯ, УЛ. Б. АКАДЕМИЧЕСКАЯ,
ДОМ. 15, КОРП. 1

WWW.MMSEV.RU

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ
КУПОНА

СКИДКА 4 %

SERVICE



Beyond Good & Evil

превратить ЭЛТ-монитор в лучшее на свете средство отображения информации: утилита Nokia Monitor Test.
Статья "Через BIOS к мегагерцам или как правильно разогнать видеокарту средствами BIOS": программа VideoBIOS Extender, программа BIOSEdit, утилита X-BIOS Editor.

ДРАЙВЕРЫ
NVIDIA nForce 1/2/3 Unified
Power VR Kyro
ATI Catalyst
ASUS ForceWare

КОДЕКС
БАЗА КОДОВ
БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 800 ИГР

(С) ИГРОМАНИЯ

ДЕМОБЛОК
Патчи
Дорога на Хон-Ка-Ду
Ресторанная Империя
Diablo II: Lord of Destruction
Пираты Карибского моря
Judge Dredd: Dredd vs Death
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
New World Order
Rainbow Six 3: Raven Shield
Space Empires: Starfury

Демо-версии
Gun Metal
Teenage Mutant Ninja Turtles
Prince of Persia: The Sands of Time

Тренировки
AirStrike 3D: Operation W.A.T., Arkandroid,
Bad Folkers, Beyond Normandy: Assignment
Berlin, Bubble Bobble Quest, Bubble Bobble
World, Call of Duty, Clash, Commandos 3:
Destination Berlin, Curse: The Eye of Isis, Delta
Force: Black Hawk Down, Fantasy Tactics, Ford
Racing 2, Galactic Civilizations, Halloween,
Halo: Combat Evolved, Homeworld 2, Judge
Dredd vs. Death, MARCH: Offworld
Recon, Max Payne 2: The Fall of Max Payne,
Medieval: Total War — Viking Invasion,
Millennium Man, Panzer Campaigns — Bulge
'44, Panzer Campaigns — Smolensk '41,
Patrician III, Removal Man, River Raider, Robin
Hood: Defender of the Crown, Silent Hill 3,
Space Empires: Starfury, Star Defender, The
Monkey Eyes, The Sims 'Makin' Magic, Tiger
Woods PGA Tour 2004, Tortuga: Pirates of the
New World, Total Pinball 25, Vega\$: Make It
Big!, Warhammer 40,000: Fire Warrior,
Warlords IV: Heroes of Etheria

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx

Галерея
Даты выхода отечественных локализаций
Территория разнола
Статья "Всёядущее око": Бесплатные версии программ-смониторинга ThumbsPlus, ActiveShare, Alteros Viewer, Firehand Ember, IrfanView и Makalra.

Киберспорт
Реплеи с финала World Cyber Games 2003
Клубы России
Анонсы чемпионатов
Железный цех
Статья "Дрессировка электронов или как

ИГРОВАЯ ЗОНА
Темы компакта!
VICE CITY: SNOW MOD
JEDI KNIGHT II: DRAGON REMIX
RACER
Лучшее для игр:
№1. Блицкриг
№2. Промышленные IV (Sudden Strike 2)
№3. Age of Empires 2: The Conquerors
№4. Age of Mythology
№5. Carmageddon 2
№6. Civilization III
№7. Ghost Recon
№8. Grand Theft Auto: Vice City
№9. Half-Life
№10. Jedi Knight II: Jedi Outcast
№11. Jedi Knight: Jedi Academy
№12. Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")
№13. Max Payne
№14. NASCAR Racing Season 2003
№15. Need for Speed: Hot Pursuit 2
№16. Neverwinter Nights
№17. Operation Flashpoint
№18. Postal 2
№19. Return to Castle Wolfenstein
№20. Rise of Nations
№21. Rune
№22. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сам: Второе пришествие)
№23. The Elder Scrolls III: Morrowind
№24. The Sims
№25. Warcraft III

Бонусы "Игровой зоны"
Бонус №1: Max Payne 2: Bonus Chapters
Бонус №2: Пираты Карибского моря: Патч 1.0 Morgan
Бонус №3: C&C: Generals — Zero Hour: Две новые карты

Работы читателей
Модификация и скины персонажей для GTA: Vice City, компания для Jagged Alliance 2, карты для Warcraft III: The Frozen Throne, программы CS File Manager, BuH Collection, обои для рабочего стола и прочие украшения

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
1. Age of Wonders: Shadow Magic
2. Aquanox 2: Revelation
3. Breath of Fire IV
4. The Elder Scrolls 3: Bloodmoon
5. Europa Universalis: Crown of the North
6. Lionheart: Legacy of the Crusader
7. Will Rock

тивно сотрудничая с мобильником, она ведет и синхронизирует адресную книгу и рассылает SMS.

Но! Самое главное — Meslink переводит любую картинку в формат логотипа для мобильного телефона. Так, взяв с нашего сайта лого "Игромании", вы сможете пижонски щеголять им перед друзьями.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* Mozilla 1.5

Самая что ни на есть свежая версия наиболее популярного из всех "альтернативных" интернет-браузеров. Быстрее и на порядок удобнее безраздельно властвующего Internet Explorer. За разработанную систему закладок (вместо раздражающих "новых окон") я бы самолично пожал разработчикам руку. Настоятельно рекомендуем.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* CD Box Labeler PRO 1.9

Любители самолично оформлять диски, — не проходите мимо. Практически идеальный инструмент для быстрого (правда, незатейливого) создания наклеек, обложек, вкладок и т.п. для CD/DVD. Очень радует возможность соединения с CDDb на предмет скачки треклиста — незаменимая функция при оформлении только что переписанного альбома.

Это, разумеется, не Photoshop, но если вы ежедневно расписываете кучу информации на бесконечные болванки, постоянно путаясь в их содержимом, то CD Box Labeler должен стать вашим основным инструментом.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* ScreenFlash PRO 1.45

Мечта любого начинающего (и не очень) веб-дизайнера, а также всякого человека, которому жизненно необходимо в короткие сроки слепить вменяемую презентацию.

ScreenFlash PRO снимает любые действия, которые происходят на компьютере, и автоматически сохраняет их в формате swf (т.е. Flash). Записать прохождение особо сложного момента и выложить запись на вашу домашнюю страничку в интернете — без проблем! Учитывая богатые возможности визуализации посредством Flash, нетрудно догадаться, что с этого момента все ваши презентации и доклады будут вводить слушателей в состояние глубокого культурного шока.

Тип программы: условно shareware

Рейтинг: 9/10

* TweakXP Pro 3.0

Свежая версия популярного тюнера для WinXP. Марианская впадина, доверху заполненная всевозможными опциями, настройками и оптимизациями. От невинных параметров визуализации (например, уровень прозрачности окон) до глобальных автоматических оптимизаций RAM и кэша. Рекомендуются абсолютно всем.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

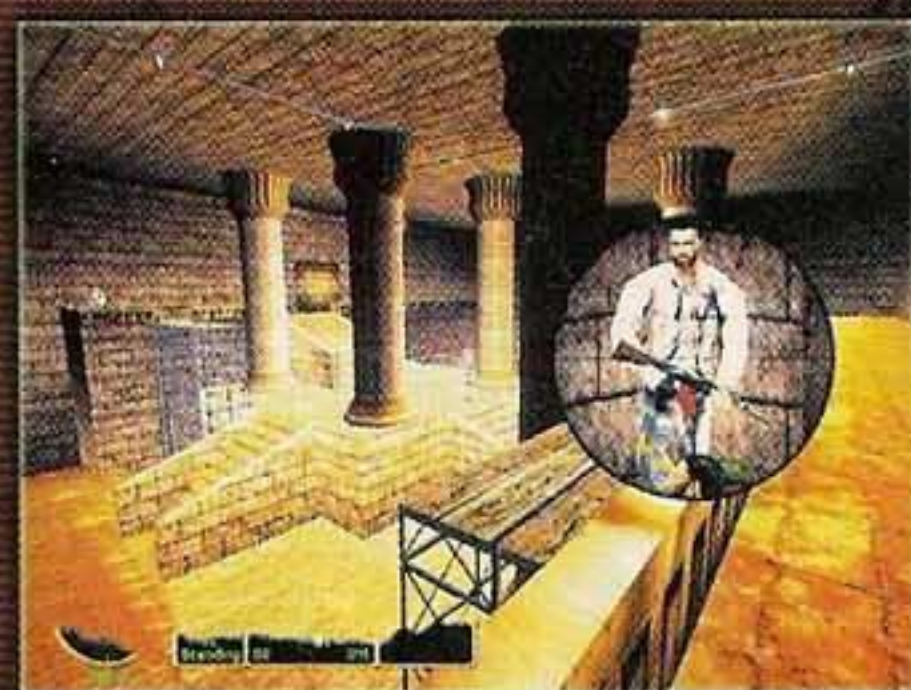
* Антивирус Касперского

Зимние обогреватели от Novalogic

ОПЕРАЦИЯ
СПЕЦНАЗ

ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ

ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

* CheMax 3.2 и CheMax Rus 1.9

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.2 включено более 4527 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.9, в которой переведено 3932 позиции.

* GlobalMania

По традиции, мы публикуем на диске очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам — GlobalMania, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

* QuickTime 6.1

Начиная с этого номера, мы выкладываем плеер QuickTime версии 6.1, который пригодится для просмотра многих игровых роликов в формате mov с наших компакт-дисков.

* DivX 5.1 и WinRAR 3.20rus

Как обычно, на компакт выкладывается видеокodeк DivX 5.1, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.20, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA nForce 1/2/3 Unified

Неутомимая корпорация NVIDIA нарубила свежую вязанку дров для чипсетов серии nForce 1/2/3 под операционные системы Windows 2000/XP. Комплект прошел WHQL-

сертификацию и распространяется под кодовым номером 3.13

В состав вошли следующие драйверы-компоненты:

Audio Driver: v.3.66 (WHQL)
Audio Utilities: v.3.66
Ethernet Driver: v.3.63 (WHQL)
GART Driver: v.3.34 (WHQL)
Memory Controller Driver: v.3.38 (WHQL)
SMBus Driver: v.3.38 (WHQL)
IDE In-the-box Driver: v.3.58 (WHQL)
IDE 2.0 NVIDIA Driver: v.3.66 (WHQL)
Display Drivers: v.52.16 (WHQL)
Installer: v.3.77

Впервые в nForce Unified включен компонент NVIDIA IDE Driver. Также есть сообщения об исправленных ошибках и оптимизации алгоритма работы со звуком.

Power VR Kyro

Компания Power VR проснулась, потянулась и неожиданно бабахнула новой версией (v.2.01.21.0007) драйверов для уже порядком подзабытых графических процессоров Kyro/Kyro II. Есть мнение, что это последняя версия, и более продукт развиваться не будет, а потому, если вы все еще владеете картой на основе продукции Power VR, то устанавливайте и радуйтесь. В наличии версии под операционные системы Windows 9x/ME/2000/XP.

ATI Catalyst

На поверхность всплыла новая неофициальная версия драйверов Catalyst 3.9 для видеокарт на чипах ATI Radeon серии 9200/9600/9800. В настоящий момент ничего о внесенных изменениях неизвестно. В состав поставки уже включен Control Panel v.6.14.10.5057 (не забудьте удалить предыдущую версию!). Комплект предназначен для установки под операционные системы Windows 2000/XP.

ASUS ForceWare

Компания ASUS, всегда славившаяся оригинальным подходом к разработке драйверов для собственных видеокарт, выпустила в свет модифицированный набор драйверов ForceWare v.52.16 (Beta). Поддерживаются все платы серий V3xxx, V6xxx, V7xxx, V8xxx и V9xxx, построенных на базе чипсетов от NVIDIA. Поддерживаемые операционные системы — Windows 2000/XP.

Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, связанных с ними, смотрите на компакт-диске.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке,

инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по компакт-дису, в котором описываются его возможности и способы их реализации.

То, что есть только на этих компактах

1. Полный Дед-Морозовский мешочек с фантастическими рассказиками наших талантливых читателей.

2. Все статьи цикла "Кладовая программиста", две статьи цикла "Новое авто для угонщика".

3. Блок игроманских статей по MTG.

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакт-диске в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакт-диске находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme1.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакт-диске находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска, а также всей "Игровой зоны":
СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
(tomba@igromania.ru).

Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ.

Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ".

Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

- ▲ 14 СПОЖНЕЙШИХ МИССИЙ
- ▲ В ОГРОМНЫХ КАРТ
- ▲ 24 ВИДА ОРУЖИЯ НА ВЫБОР
- ▲ ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕХАНИЧЕСКОГО РОБОТА-ТРАНСФОРМЕРА, СПОСОБНОГО СТАНОВИТЬСЯ САМОПЕТОМ



- ▲ ВЕЛИКОПЕЧНЫЕ 3D-ПЕЙЗАЖИ С ОВШИРНЫМИ ПРОСТРАНСТВАМИ, НА КОТОРЫХ МОЖНО УНИЧТОЖАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ГОРОДА, ПОДЖИГАТЬ ПЕСА, РАЗРУШАТЬ ГОРЫ И ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ
- ▲ ОСОБЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ДОБАВИТЬ ИЛИ СНИЗИТЬ КОЛИЧЕСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ



GUNMETAL

БРАТСТВОСТАЛИ

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 700 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® IV 1400 МГц; 256 МБ RAM; Видео 64 МБ; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Yeti Studios Limited, 2003. Все права защищены.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Arcturus

Жанр:	Action/RTS
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	BlueInca Studios
Похожесть:	Battlezone, Yager
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Середина 2004 года



На редкость оригинальная игра куется в недрах BlueInca Studios. Уважение внушает уже сама попытка совмещения недружественных друг к другу жанров Action и RTS. А что, если эта попытка подкрепляется еще и действительно неординарной концепцией?

Видимая макушка Arcturus-айсберга позволяет вроде бы безошибочно отнести ее к играм-продолжателям идей забытой Battlezone: нам предстоит не только заниматься RTS-менеджментом, но и непосредственно участвовать в боях. Вроде бы ничего необычного, но истинный размах замысла разработчиков осознаешь чуть позже. Перед тем, как принять бремя командования, предстоит доказать свою профпригодность на передовой. За каждое удачное сражение нас будут повышать в звании, позволяя в дальнейшем контролировать все больше и больше боевых единиц.

Согласно предыстории, конфликт разгорается на поверхности некой планеты в системе звезды Арктурас. Сюжет — нелинейен, но как именно будет достигаться эта нелинейность — пока загадка.

С графикой дела обстоят не самым лучшим образом. Война ведет-

ся исключительно в воздухе, и сей факт особо не радует: безжизненные ландшафты навевают уныние. Примитивные спецэффекты и малая детализация земной поверхности заставляют усомниться в обещаниях разработчиков подарить нам "живой и постоянно эволюционирующий мир"...

Но в целом об успехе игры судить пока что рано. Да, задумка хорошая, но не споткнется ли проект о технические мелочи?

Bloody Waters: Terror from the Deep

Жанр:	Аркада
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Pineapple Interactive
Похожесть:	Esco, Dog's Life
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

На улице любителей ничем не мотивированного насилия вновь грядет праздник. Postal 2, Nitro Family (см. ниже по тексту) — это так, цветочки. Настоящие ягодки зреют в застенках малоизвестной доселе компании Pineapple Interactive.



Bloody Waters — проект достаточно смелый и, в некоторой степени, оригинальный. Насилие здесь возведено едва ли не в ранг искусства. Начать с того, что в роли главного героя выступает... генетически модифицированная акула не детских размеров. Ученые, ответственные за появление на свет этой эксцентричной рыбки, навек отпечатались в ее памяти. Так что наша цель — добраться до этих проклятых вивисекторов и уничтожить их любой ценой. Впрочем, добраться будет не так-то

просто, поэтому большую часть игры нам предстоит перемалывать челюстями безобидных туристов, рыбаков, аквалангистов-любителей и прочее человеко-мясо.

В отличие от цельно-металлических обитателей Postal 2, человечки в Bloody Waters легко расстаются со своими конечностями: каждая модель условно разделена на "части тела", которые можно (и нужно!) зрелищно откусывать. Кроме того, разработчики беззастенчиво хвастаются безграничностью смоделированного ими океана. Весьма недалёковидное заявление: визуализация больших объемов воды не требует большого мастерства — ведь иллюзия "нескончаемости" часто достигается тем, что объект остается неподвижно стоять на одном месте, в то время как пространство как бы "движется" вокруг него. Талантом граждане из Pineapple Interactive, может, и не обделены, но скудный бюджет вынудил идти на жертвы: говоря человеческим языком, при всех громких заявлениях — графика в Bloody Waters не ахти. Впрочем, истинных фанатов фильма "Челюсти" это не должно остановить.

Desert Rats vs. Afrika Corps

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Monte Cristo Multimedia
Разработчик:	Digital Reality
Похожесть:	Platoon, Ground Control
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

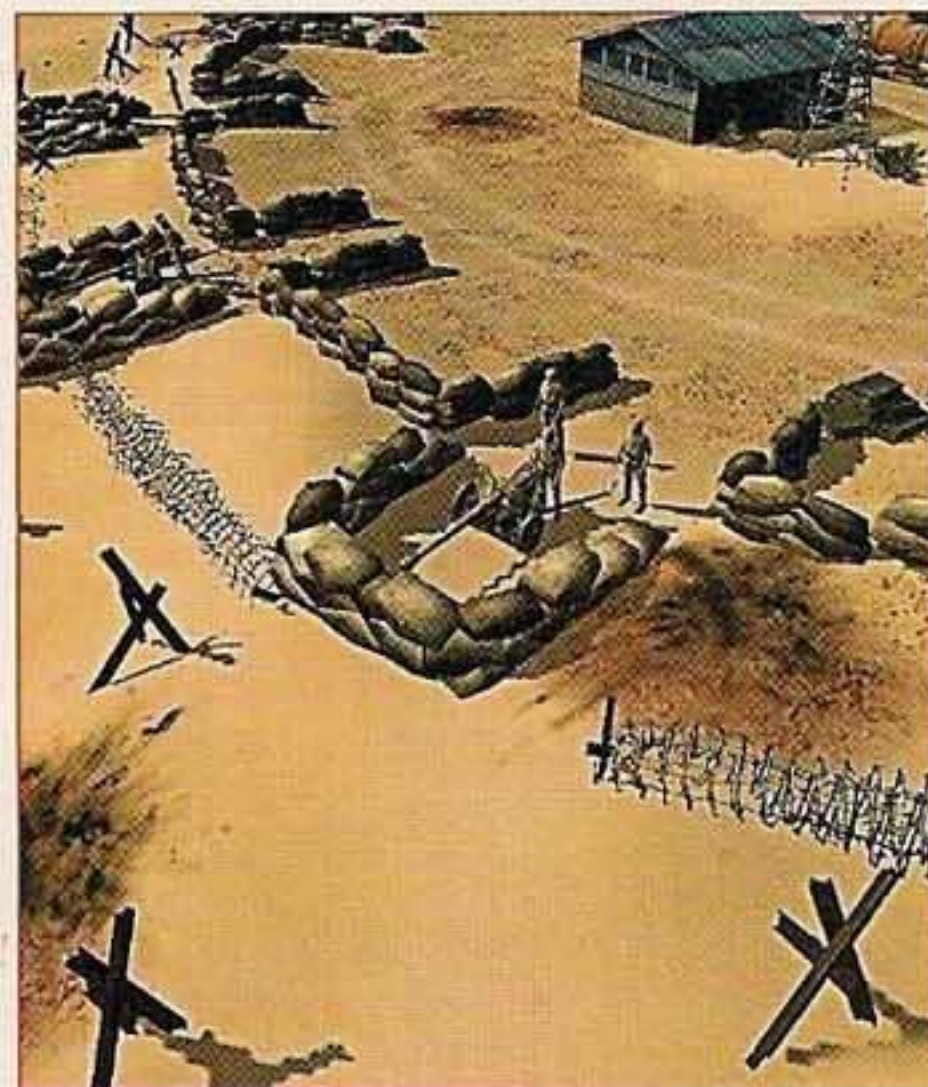


Сколько бы мы ни ругались по поводу переизбытка WW2-стратегий, как бы ни хаяли их за низкое качество, — они выходили, выходят и будут выходить. И дело даже не в законах рынка, а в легко объяснимом желании разработчиков избавить себя от лишней головной боли. "Зачем что-то выдумывать, если можно перенести концепцию Platoon на поля Второй Мировой?" — рассудили, вероятно, в Digital Reality на корпоративной пятиминутке, да и решили написать дизайн-документ игры Desert Rats vs. Afrika Corps.

Desert Rats — это заметно даже невооруженным глазом — создается с одной-единственной целью: стремительно пожить на игре по очень популярной тематике. Digital Reality, чье истинное предназначение — создание безупречных квест-стратегий (Haegemonia, Imperium Galactica 1-2), слабо ориентируется в тонкостях разработки тактических RTS и поэтому старается как можно чаще использовать проверенный прием copy-paste. Принцип "все как в Platoon": мы принимаем под крыло небольшой отряд и выполняем с его помощью различные тактические задачи. В нашем подчинении могут оказаться несколько десятков солдат различной специальности: пулеметчики, огнеметчики, гранатометчики, медики, инженеры и так далее. В случае острого дефицита пушечного мяса нам придется по максимуму использовать ресурсы подразделения, не забывая о формациях и раздаче подведомственным оболтусам указаний, как действовать в той или иной ситуации.

Задания ни у одной из сторон (а играть можно как за союзников, так и за немцев) разнообразием не блещут: диверсионные вылазки, штурм крепостей, оборона Важных Объектов и тому подобное. Само собой, проведение таких крупномасштабных операций, как взятие укрепленных пунктов, невозможно без тяжелой техники, поэтому авторы позволят нам испытать в бою целый ряд боевых машин, как наземных, так и воздушных.

Достаточно прохладное отношение разработчиков к технической стороне проекта вызывает недоумение. Посмотрите на скриншоты и попробуйте задать себе вопрос: "как авторы Haegemonia могли наклепать такое?". Остается надеяться лишь на то, что в динамике все будет выглядеть куда симпатичнее.



ХОЧЕШЬ?

- ✓ Тестировать игры до появления их в продаже?
- ✓ Покупать новинки в день выхода?
- ✓ Получать оперативную информацию о чемпионатах по кибер спорту в момент покупки дисков?
- ✓ Покупать все нужные диски и все любимые игровые журналы в одном магазине?
- ✓ Выбрать реального партнера для игр в сети?
- ✓ Получить на каждые два купленных диска один диск в подарок?

* акция проводится с 17 по 30 ноября

магазин ОТКРЫТ с 9 до 21 без перерыва и выходных.
Москва, 1-й Хорошевский проезд, 16, корпус 1, м. «Беговая»,
тел. 946 0802



• игры
• софт
• видео
• мультимедиа

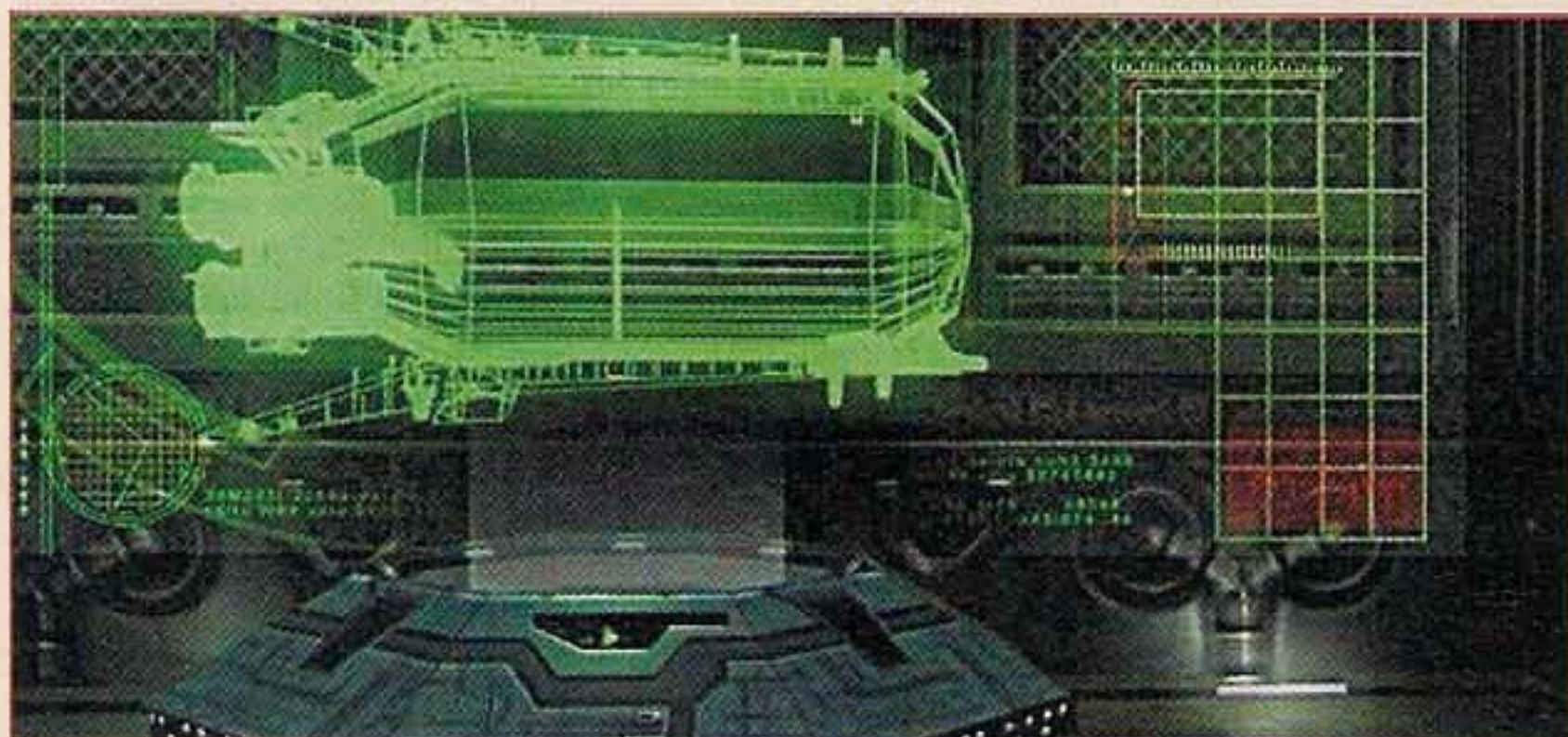
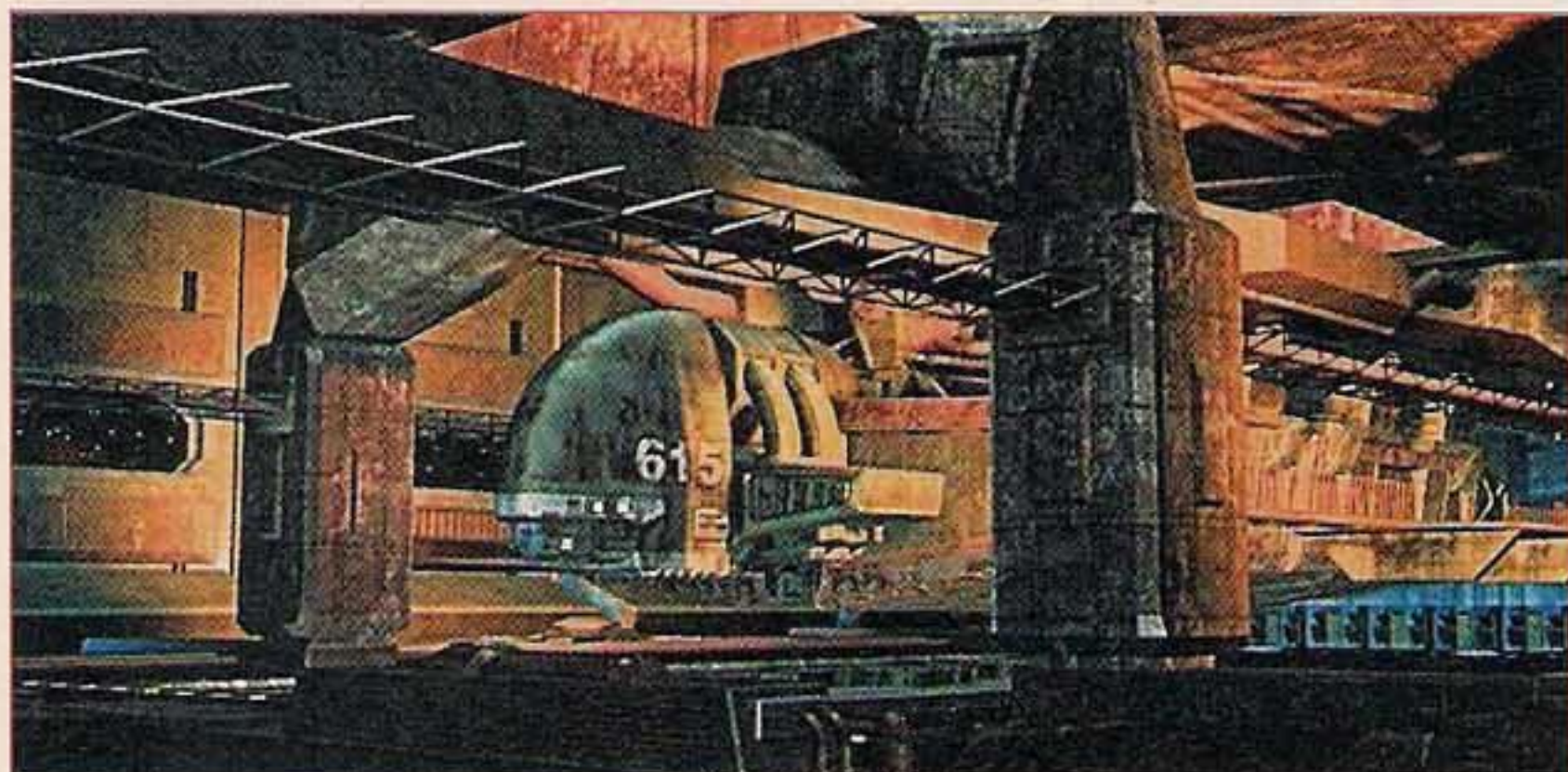
3000 КОМПАКТ-ДИСКОВ

Дискавери

ДЛЯ ТЕБЯ!
открылся
новый магазин

Earth 2160

Жанр:	RTS
Издатель:	Zuxxez Entertainment
Разработчик:	Reality Pump
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Earth 2150, Dark Reign
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Начало 2004 года



Нескончаемая мыльная опера Earth 21xx за авторством польской компании Reality Pump грозит в самое ближайшее время обзавестись продолжением.

Начавшийся в Earth 2140 конфликт привел к плачевным последствиям: орбита Земли сместилась, и наш с вами шарик покатился прямо в объятия Солнца. В Earth 2150 и аддонах — Moon Project и Lost Souls — каждая из противоборствующих фракций стремилась смыться с погибающей планеты как можно быстрее...

В Earth 2160 Землю наконец-то оставили в покое: теперь война разворачивается на поверхностях Марса, Титана (спутника Сатурна), Ио (спутника Юпитера) и Тритона (спутника Нептуна). Действующие лица те же: Eurasian Dynasty — бывшие граждане одной шестой части суши, Lunar Corporation — технически продвинутые товарищи, заселявшие когда-то Луну, и United Civilized States... С последними произошла небольшая метаморфоза: во время эвакуации на Марс бортовой компьютер космического корабля вышел из-под контроля, и все пассажиры погибли, так что теперь в составе UCS числятся исключительно роботы. Оказавшись на красной планете, жестянки потревожили некую древнюю инопланетную расу. Разбуженные чужаки незамедлительно взялись за колонизацию Солнечной системы и аннигиляцию ее "законных" обитателей... Впрочем, играть за кровожадных "алиенов" все равно нельзя — действующих сторон в игре по-прежнему три.

В предыдущей части игры фракции серьезно отличались друг от друга, причем баланс от этого несколько не страдал. В Earth 2160 никаких серьезных изменений не предвидится — все по-старому. Единственной новацией станут разве что новоприбывшие "виртуальные агенты" — своеобраз-

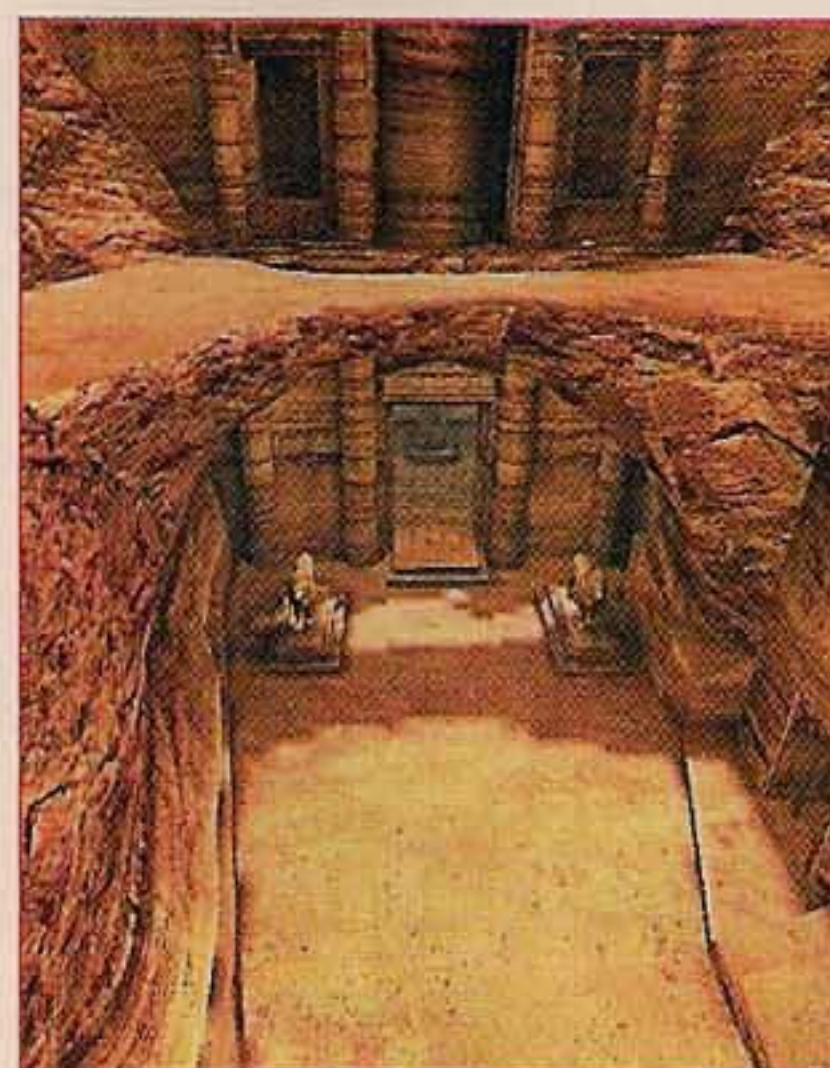
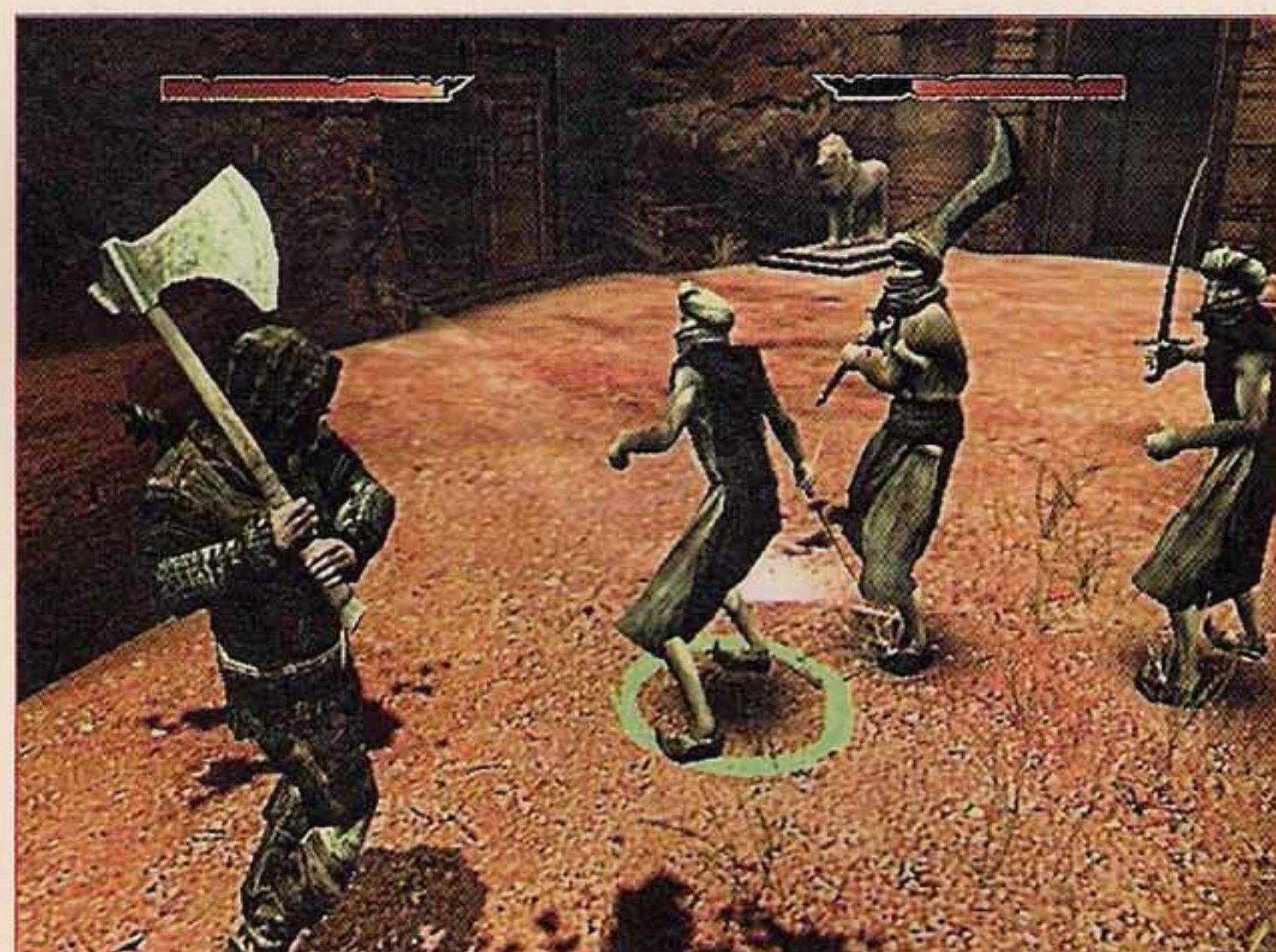
ные аналоги героев из Warcraft III. Каждый агент отличается какими-либо спецспособностями, позволяющими ускорять исследования, получать постоянный прирост добываемых ресурсов, увеличивать силу некоторых родов войск и т. п.

Earth 2150 в свое время была самой красивой трехмерной стратегией. И хотя графика ее сиквела — Earth 2160 — не вызывает никаких нареканий, прежних лавров авторам уже не видать — C&C: Generals и Homeworld 2 могут похвастаться куда более качественным визуальным рядом...

...и куда более проработанным геймплеем. Как это ни печально, но Earth 2160, по большому счету, относится к вымирающему виду классических стратегий, которые давным-давно исчерпали свой ресурс. Боюсь, новый проект Reality Pump станет наглядным доказательством этого факта...

Knights of the Temple

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	TDK Mediactive
Разработчик:	Starbreeze Studios
Похожесть:	Enclave, Rune, Soul Reaver
Системные требования:	CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Март 2004 года



Выпуск уникальных с виду, но по сути глубоко вторичных игр, задача которых — развивать и углублять удачно освоенную кем-то идею, — явление почти неизбежное. Вот и Starbreeze Studios, едва отпустив в свободное плавание свою Enclave, анонсировала новый проект — Knights of the Temple (ранее известный как Templar).

Родимые пятна Enclave видны в Knights of the Temple даже под толстым слоем пиар-косметики. Например, для написания сюжета разработчики пригласили голливудского сценариста. Зачем это было нужно — вопрос отдельный, ибо сюжетная фабула укладывается в одно предложение: "бывший крестьянин, а ныне — крестоносец, ратоборствует за светлое будущее человечества где-то в чужих странах".

Призрак Die by the Sword — одного из первых "слэшеров", где для управления персонажем приходилось задействовать чуть ли не половину клавиатуры, — видимо, до сих пор посещает сотрудников Starbreeze, неустанно напоминая: боевая система не должна быть отягощена излишними

функциями. Усилия не прошли даром: верхний и нижний удар, прыжок и блок — вот и все, что умеет наш герой. Для пущего удобства разработчики позволят драться как с видом от третьего, так и от первого лица (во втором случае станет значительно легче целиться из лука).

Чтобы никто не ушел обиженным, авторы ввели в игру элементы RPG. Прокачка героя осуществляется по принципу, похожему на тот, что был в *Morrowind*: быстрее всего растет навык, которым вы чаще всего пользуетесь.

Разработчики особо упирают на необычайную сообразительность местного искусственного интеллекта. Конечно, в большинстве ситуаций враги будут вести себя не умнее своих коллег из любых других "слэшеров", но если вдруг количество "жизней" у неприятеля уменьшится до критической отметки, он уйдет в глухую оборону — либо постарается удрать или позвать подкрепление.

Knights of the Temple создается на движке *Enclave*, так что за графику опасаться не стоит. А вот шансы игры на всенародное признание пока еще призрачны: ведь ей каким-то образом придется конкурировать с заявленной на следующий год *Enclave 2*...

Kohan: Kings of War

Жанр:	Стратегия
Издатель:	TimeGate Studios
Разработчик:	TimeGate Studios
Издатель в России:	Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	Серия Kohan
Системные требования:	CPU 1 GHz, 128 Мб, 64 Мб Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Май 2004 года



Удивительно, но хорошо принятая на Западе серия *Kohan* не получила теплого приема у нас. Ни вышедшая в 2001 году *Immortal Sovereigns*, ни застенчиво просеменовавшая по прилавкам *Battles of Ahriman* не завоевали должной популярности на российских просторах. Возможно, что-то изменится после выхода полноценного сиквела — *Kohan: Kings of War*.

Игровая концепция почти не изменилась. Навязчивый микроменеджмент, удручающий многих игроков, здесь минимизирован настолько, насколько это вообще возможно. Никаких рудников, лесопилок, каменоломен и ферм — источником ресурсов являются исключительно города. Не нужно заниматься и обустройством поселков: если вдруг для нормальной жизни городу

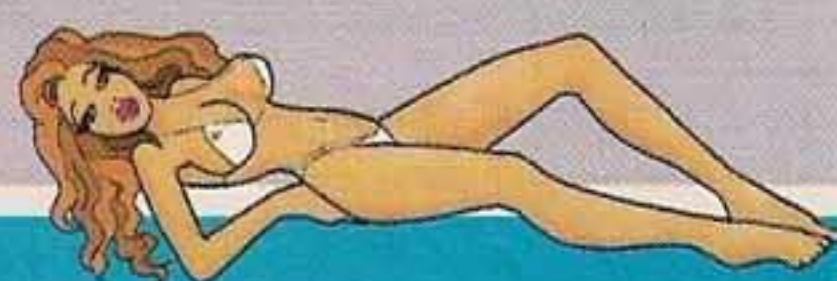
Игра в стиле неувядающего Ларри Лэффера

ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ



игра-самоучитель
по обольщению
ПРЕКРАСНЫХ НЕЗНАКОМОК

Впервые в Квесте участвуют два персонажа играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немного капризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разбираться в тонкостях женской психологии, так как обитатели острова совершенно по-разному общаются с Адамом и Евой. Игра по праву может считаться самой веселой и самой эротичной в уходящем году. Обилие эротических сцен и юмора вот главные отличия этой игры.



magnamedia

© Издание "Магнамедиа", 2003 г.
www.magnamedia.ru,

e-mail: info@magnamedia.ru, телефон: (095)723-5243

потребуется какое-либо здание, рабочие автоматически его построят.

В сиквеле появилось целых шесть игравельных рас. Кроме "национальной" принадлежности, нам предстоит определиться еще и с политической ориентацией: вступление в одну из пяти фракций дает свои преимущества (новые технологии, уникальные юниты) и, вместе с тем, сужает число доступных рас.

Разработчики основательно поработали над управлением войсками. Бойцы передвигаются организованными группами по девять человек: четверо в авангарде, двое — в подразделении поддержки, и остальные — на фланге. Кроме всего прочего, никакой отряд не обойдется без командира (или героя).

Во время ристалищ не самую последнюю роль играет рельеф местности. Вспоминаем прописные истины **Myth**: заняв оборону на опушке леса или на вершине холма, вы получаете множество преимуществ, в то время как, например, маршрут скоростного марш-броска лучше не прокладывать через пустыню — солдаты будут постоянно вязнуть в песке. Для воплощения подобной теории на практике специально для **Kings of War** был лицензирован мощнейший движок **Gamebryo**. Однако первые скриншоты проекта пока не вызывают особого энтузиазма...

Lula 3D

Жанр:	Adventure
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	CDV Software
Похожесть:	Wet, Wet Attack
Системные требования:	CPU 733 (900) MHz, 128 (256) Mb, 32 (128) Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2003 года



Мультимедийных эротических "квестов" вроде "Рандеву с незнакомкой" всегда было более чем достаточно. А вот тех, кому нравилось проводить время за этими развлечениями, — куда меньше. Именно поэтому единственная в своем роде серия **Wet** стала настоящей отдушиной для большинства любителей не только "посмотреть картинки", но и поиграть во что-нибудь экономическо-стратегическое.

Впрочем, нестареющая главная героиня — это все, что роднит **Lula 3D** с серией **Wet**. Ее образ не изменился ни на йоту — она все такая же "предпринимательница с внешностью топ-модели, эксцентричная любительница пошлых шуточек". И у "любительницы" снова проблемы: трое актрис, снимавшихся в ее фильме, были кем-то похищены, и дальнейшая съемка, соответственно, невозможна. К счастью, Луле удалось найти какие-то улики и напасть на след похитителей...

Несмотря на то, что **Lula 3D** заявлена как "квест", игра представляет собой ядреный микс из многих жанров. Типичные для адвенчур головоломки носят, в основном, эротический оттенок. Кроме собственно секса в самых немыслимых местах, в самых невероятных позициях и с самыми неординарными партнерами, по ходу сюжета Луле предстоит исполнять стриптиз в ночных клубах, отбиваться от всевозможных домогателей и соблазнять "нужных людей" для дальнейшего продвижения по сюжетной линии. Кроме всего прочего, в **Lula 3D** ожидается множество мини-игр, в которых придется активно работать... ммм... мышкой. Думаю, объяснять, КАК именно предстоит работать — излишне.

А вот графика в игре малость разочаровывает. Пять тысяч полигонов на персонажа и стандартный набор спецэффектов — ну как с этим можно мириться? А ведь качество картинки в подобном проекте играет первостепенную роль. Мы можем понять, что создание мощного движка — слишком накладно для бюджетной, в общем-то, игры, но... почему же тогда это смогли сделать авторы **Singles** (см. в ноябрьском номере "Мании")?..

Тем не менее, отсталость игры в техническом плане — еще не повод для расстройства. **Lula 3D** слишком уникальна, чтобы ее пропустить.

Mech Arena: The First Match

Жанр:	Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Made By Kiddies
Похожесть:	One Must Fall: Battlegrounds, Robot Arena 2: Design and Destroy
Системные требования:	CPU 700 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, модем
Дата выхода:	Конец 2003 года



Файтинги удивительно плохо приживаются на PC. Пока владельцы консолей наслаждаются монументальной *Virtua Fighter 4: Evolution*, задорной *Soul Calibur 2* и новаторской *Tao Feng: Fist of the Lotus*, нам остается лишь мечтательно пускать слюну и... ждать *Mech Arena: The First Match*.

Впрочем, назвать эту игру чистокровным файтингом не поворачивается язык. Дело в том, что сами поединки между роботами — главными героями *Mech Arena* — быстры и скоротечны; большую часть игры вам предстоит заниматься подготовкой к сражениям. Детальный тюнинг боевых жестянок сможет увлечь на долгие часы. Что лучше: навесить на подопечного "меха" побольше брони и получить неповоротливую черепаху, или пожертвовать защитой в угоду скорости и мощности оружия? К вопросу комплектования робота надо подходить с максимальной серьезностью, ведь противостоять "железным дровосекам" будут... люди.

Предвидя закономерные вопросы, трудяги из *Made By Kiddies* подвели под игру презабавную фабулу. Где-то в середине XXI века человечество изобрело роботов, способных мыслить самостоятельно. Пращуры капитана Зода, возомнив себя следующим звеном в цепи эволюции, сразу же отказались от идеи мирного сосуществования с отсталой биомассой. Кажется — война неизбежна. Но, как ни странно, обе стороны вовремя осознали, какие последствия может иметь крупномасштабный конфликт. Поэтому вместо массивных боевых действий стали проводиться "гладиаторские" дуэли, которые быстро переросли в спортивные состязания.

Таким образом, появляется еще одна возможность разнообразить геймплей: двуногие обладают меньшим весом и, соответственно, менее скованы в движениях. Кроме того, *homo sapiens* вправе использовать особые, намного более мощные образцы оружия. "Мехи" в этом отношении тоже не обделены и могут таскать с собой сразу две пушки. Еще одна сильная сторона железяк — сильно поврежденные роботы не погибают, а трансформируются в агрегаты меньшего размера.

Информации о самих поединках почему-то очень мало. Игрок выбирает противника, арену, количество раундов и, определив максимальный лимит времени, вступает в бой. Что происходит дальше — пока покрыто мраком тайны. Однако слова "The First Match" в названии скромно намекают на появление в будущем второй части — а это означает, что разработчики уверены в успехе своего детища.

Nitro Family

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Delphieye Entertainment
Похожесть:	Serious Sam, Will Rock
Системные требования:	CPU 733 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Декабрь 2003 года



Среди некоторых разработчиков бытует мнение, что можно создать хорошую игру, доведя до абсурда какую-нибудь старую жанровую идею. Таким принципом руководствуются, например, корейцы из конторы *Delphieye*, чья *Nitro Family* должна "переплюнуть *Serious Sam* и *Postal 2* вместе взятые".

Начнем с сюжета: уставшее от ежедневных стрессов человечество как-то незаметно пришло к новому антидепрессанту "Healthy Family". Последний, как выяснилось впоследствии, обладал серьезным побочным эффектом, и все потребители "Здоровой Семьи" внезапно сделались гипер-агрессивными. Почуввав грозную силу наркотика, его создатели ушли в глубокое подполье и стали вынашивать планы по завоеванию всего чело-

АЭРОПОРТ

АЭРОПОРТ

АЭРОПОРТ

АЭРОПОРТ 2



АЭРОПОРТ

АЭРОПОРТ

АЭРОПОРТ



- 4 персонажа на выбор
- Более 20 миссий
- 3 игровых режима: свободная игра, сетевая или же режим кампании
- Разнообразные персонажи
- Огромное количество самолетов, которые можно покупать, продавать и конструировать самостоятельно



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 500 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 32 Мб; DirectX® 8.0;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 800 МГц; 256 Мб RAM;
Видео 64 Мб.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Monte Cristo. All rights reserved.



вечества. Для осуществления конечной цели злодеям зачем-то понадобился ребенок из благополучной семьи. Ребенка похищают, а его папаша (охотник) и мамаша (укротительница диких животных) выходят на тропу войны. Понятно теперь, почему пресс-релиз игры пестрит словосочетаниями "семейные ценности"?

Впрочем, симсоненавистники могут не волноваться. "Семейные ценности" в Nitro Family без труда уживаются со всеми атрибутами истинного трэша: количество крови на один сантиметр экрана зашкаливает за все разумные пределы, в стане противников, кроме людей, обитают еще и подсевшие на иглу животные (!), а уж эротических сцен и просто банальной обнаженки в игре будет ну очень много.

Казалось бы — праздник... Но, увы, в нынешнем виде Nitro Family представляет собой жалкое зрелище. И хотя игра использует знаменитый движок Serious Engine, но по скриншотам это не очень заметно. Отсутствие закрытых пространств позволило разработчикам сэкономить на деталях, причем зачастую — в ущерб качеству картинки.

Не лучше обстоят дела и с геймплеем. Заявленная "аркадность, аркадность и еще раз аркадность" приправлена как забавными фишками вроде массивных ковровых бомбардировок, так и странными довесками вроде slo-mo. Вопрос напрашивается сам собой: зачем клону Serious Sam понадобилось эта "пятая нога"?

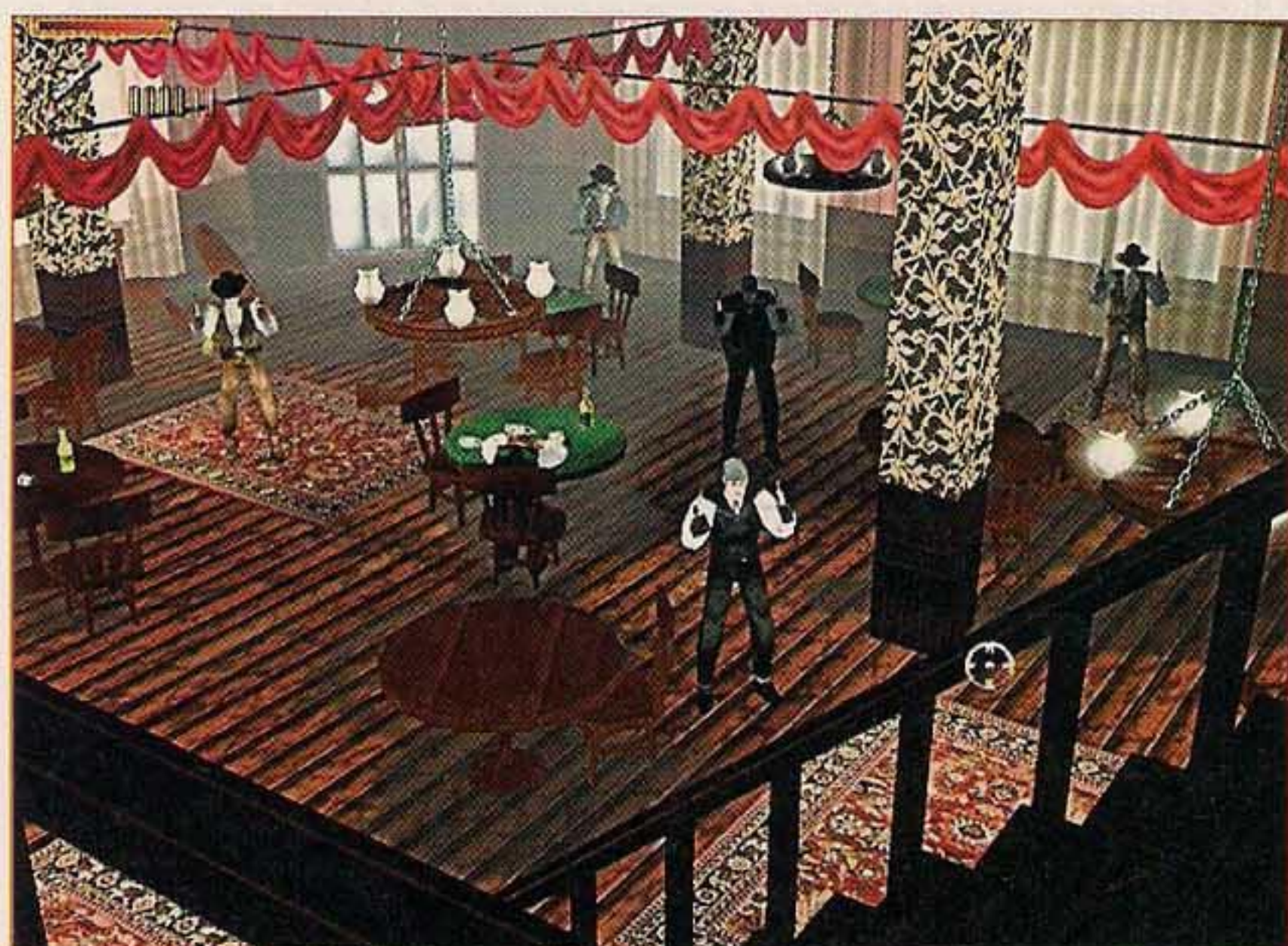
Подводя некоторые итоги, про Nitro Family хочется сказать словами небезызвестного чукчи: "тен-ден-ция, однако". Если так пойдет и дальше, то в самом ближайшем времени рынок накроет волна Postal-образных проектов.



Wanted Guns

Жанр:	3D Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Iridon Interactive
Похожесть:	Outlaws, Dead Man's Hand (Xbox)
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2003 года

Вестерны, выходившие десятками в шестидесятых, набили зрителям такую сильную оскомину, что интересная, в общем-то, тема Дикого Запада оказалась надолго похоронена под толстым слоем пыли забвения.



Причем не только в кинематографе — основная масса игроделов тоже чурается выбирать в качестве сюжетной основы означенный период американской истории. После выхода Wanted Guns ситуация, возможно, резко изменится.

Wanted Guns, не пытаясь оригинальничать на пустом месте, расскажет нам традиционную вестерн-историю. Нехороший-плохой-злой некто по имени Реверенд Девлин (наш альтер-эго) и его банда промышляли грабжом и разбоями. Сорвав однажды большой куш, главный герой сговорился со своим помощником Сантьяго и вместе с деньгами сбежал от компаньонов. По дороге "друзья" поссорились, и Девлин убил Сантьяго...

Проходит десять лет. Наш герой остепенился, переквалифицировался в священника и поселился в тихом городке. Отлучившись по делам, Девлин возвращается в поселок и обнаруживает, что банда неизвестных бандитов с удивительной избирательностью сожгла именно его церковь, вырезала именно его стадо и прихватила с собой остатки честно награбленного золота. Следы налетчиков, именующих себя "бладхаунды", ведут в таинственный мексиканский городок Эль-Куерво Пердидо, где когда-то проживал Сантьяго...

В процессе восстановления "справедливости" нам предстоит немало путешествовать, гнаться за обидчиками на лошади и, естественно, очень много стрелять. Короче говоря, играть в обычный 3D Action "с элементами всего на свете". Многочисленные способы умерщвления вражин предполагают использование как хрестоматийных кольтов, винчестеров и ультимативных динамитных шашек, так и полной экзотики вроде мексиканских арбалетов или обоюдоострых индейских томагавков. Холодное оружие введено в игру отнюдь не "для галочки": дело в том, что враги обладают моделью слуха и зрения, так что иногда целесообразнее потихоньку подкрасться сзади и перерезать охраннику горло, чем лезть в лобовую.

Некоторые сомнения в правильности жанрового определения игры возникают на стадии ознакомления со скриншотами. Неподготовленный человек вообще решит, что перед ним какая-то стратегия или RPG, но ни в



кчем случае не 3D-экшен — настолько непрезентабелен вылепленный игровой движок. Так что с технической точки зрения игра не является откровением. Зато с концептуальной — тайтл почти беспримысленный, который, вполне вероятно, вызовет интерес к данной тематике. ■

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА ГОДА!

THE LORD OF THE RINGS

THE RETURN OF THE KING

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА КИНОТРИЛОГИИ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

EA
GAMES™

PlayStation®2

PC CD-ROM



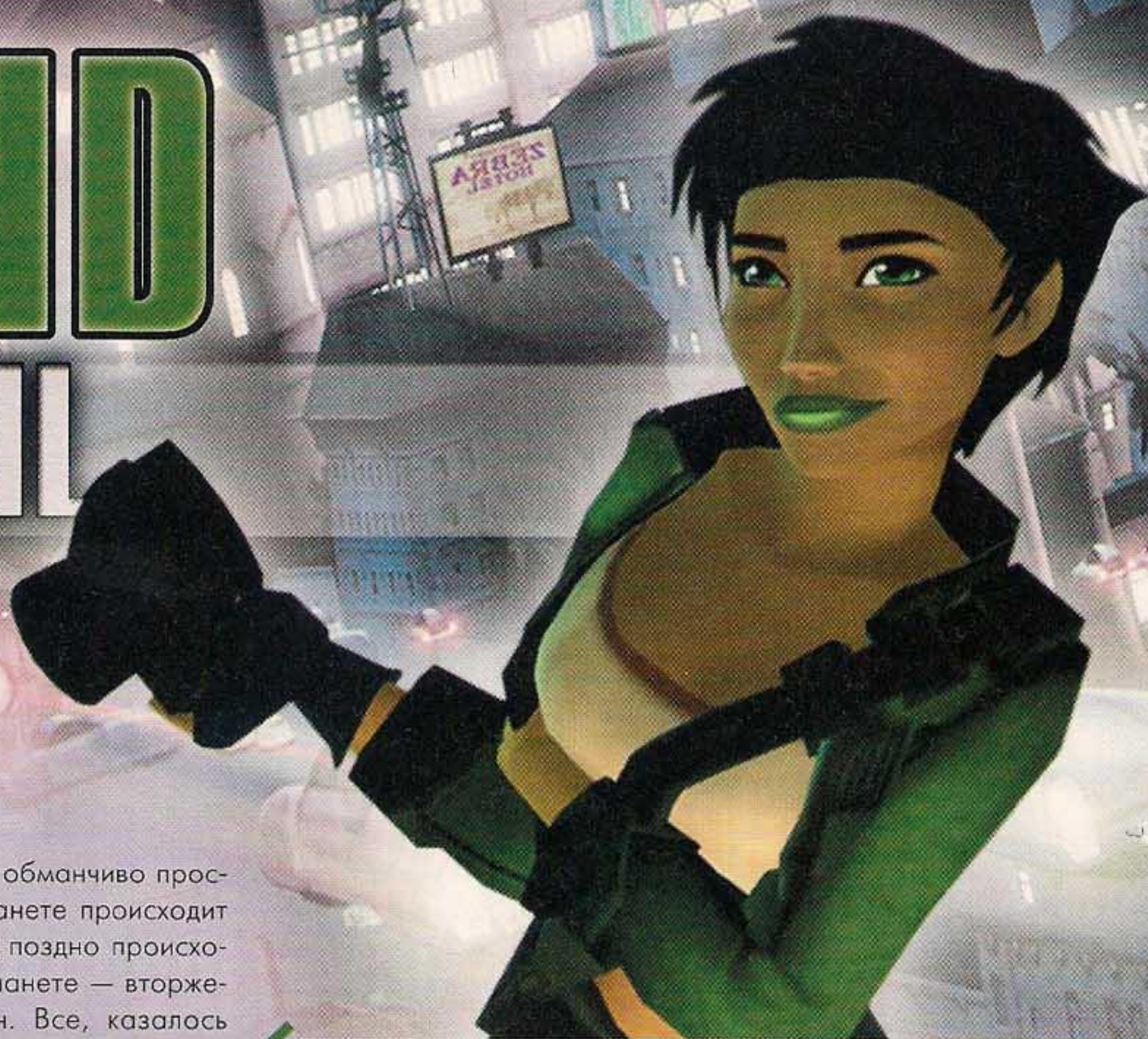
- 6 ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ: ФРОДО, ГЭНДАЛЬФ, АРАГОРН, ЛЕГОЛАС, ГИМЛИ И СЭМ
- НЕЛИНЕЙНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ
- МАСШТАБНЫЕ БАТАЛИИ С УЧАСТИЕМ СОТЕН ПЕРСОНАЖЕЙ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРЫ ДВОЕМ
- БОЛЕЕ ЧАСА ЭКСКЛЮЗИВНОГО ВИДЕО ИЗ "ВОЗВРАЩЕНИЯ КОРОЛЯ"



Официальный представитель Electronic Arts в России — компания «Софт Клаб».
Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11А, офис 211; тел. (095) 232 6952; e-mail: sales@softclub.ru

© 2003 New Line Productions, Inc. Название The Lord of the Rings, а также все персонажи, имена и названия из описанной herein, являются товарными знаками The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises и используются New Line Productions, Inc. по лицензии. Все права защищены. Название Electronic Arts и EA GAMES, а также логотип EA GAMES, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts, Inc. в США и/или других странах. Название "EA GAMES" и логотип EA GAMES являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. EA GAMES™ принадлежит Electronic Arts.

BEYOND GOOD & EVIL



Начнем с самого простого. *Beyond Good & Evil* — это вовсе не игра по мотивам известного психоделического триллера Фридриха Ницше, а новый проект Мишеля Анселя, чье извращенное воображение в свое время породило компьютерное чудовище по имени *Rayman*. И по сей день жестокие мамы пугают Рейманом непослушных детей; алчным же дельцам из *Ubi Soft*, очевидно, прискучило безынициативно чахнуть над золотом многомиллионных тиражей, и вот они готовы выпустить в мир очередное монструозное детище злого гения.

На машинке и крестиком вышивать

Сложно поверить, но в этой игре, которая позиционируется как сложносочиненный гибрид Action/Adventure, напрочь отсутствуют элементы RPG, нет ни одной техногенной/инсектоидной воинственной расы и безжалостно вырезаны все прелести микроменеджмента, к которым мы так привыкли за эти годы. Иными словами, дорогие друзья, перед нами то, о чем мы так давно мечтали. Консольная аркада, бессмысленная и беспощадная. Без излишней зауми и без гвоздей.

История игры обманчиво проста. На одной планете происходит то, что рано или поздно происходит на каждой планете — вторжение инопланетян. Все, казалось бы, просто и привычно. Но при ближайшем рассмотрении замечаете: что-то с этими инопланетянами не то. На улицах не видно беспорядков, в городах не кипят битвы, а в руках у героини по имени Джейд не двустольный дробовик — проверенное средство от пришельцев всех мастей, — а... а фотоаппарат. Что же, эти французские извращенцы предлагают нам зафотографировать инопланетян до смерти? К счастью, нет. Ибо к фотоаппарату прилагаются боевой посох (очевидно, переделанный из штатива) и несколько рецептов заклинаний из книжки "Советы домохозяйке по борьбе с инопланетными оккупантами".

Так почему все-таки фотоаппарат? А потому, что по профессии Джейд — репортер и, соответственно роду занятости, меньше всего на свете похожа на спасительницу всего человечества. Посмотрите на скриншоты — разве ж это тетка-супервумен-истребительница-пришельцев? Это, простите, мечта педофила какая-то —

Жанр:	Action/Adventure
Изготовитель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft
Похожесть:	Rayman III
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	http://beyondgoodandevil.com

ни филейных частей ню, ни могучих полигонально-молочных желез, ни лихо закрученной вокруг осиной талии пулеметной ленты. Не героиня, а просто влевок в лицо мейнстриму — франко-японский кавай без малейших признаков циничной ухмылки и порочных физиономических черт. Вот оно, настоящее детище злого компрачикоса Мишеля!.. Вот оно...

Впрочем, мы, кажется, изрядно отвлеклись и забыли про фотоаппарат. Итак, сей интригующий девайс нужен для... зарабатывания денег. Каким образом? Вовсе не таким, о котором вы подумали. Он совершенно не переделывается в плазмаган, хоть убей (ну разве что совсем чуть-чуть, ближе к концу игры). В основном репортерская "мыльница" используется по прямому назначению — для щелканья снимков. Редких инопланетян. Для музейных фотоархивов... Какое все-таки издевательство — смотреть на мир сквозь объектив фотоаппарата вместо оптического прицела и стремиться не к точному попаданию в голову, а к удачной композиции кадра! Отщелкав пленочку, полагается сдать ее куда следует и в качестве награды за труды получить некоторую денежную сумму — на апгрейд... все того же фотоаппарата.

И животноводство!

Однако геймплей не настолько концептуален, как кажется на первый взгляд. Когда Джейд будет заходить слишком далеко в своих журналистских расследованиях, то ей придется столкнуться лицом к лицу с военной машиной кровожадных пришельцев. Здесь и придет на помощь вышеупомянутый боевой посох, переделанный из штатива. И "фото-стелс-экшен" моментально сменится привычным экшеном с видом от третьего лица.

По отзывам очевидцев, боевая система *Beyond Good & Evil* хорошо сочетает в себе простоту управления и зрелищность происходящего (впрочем, ничего другого очевидцы никогда не говорят). Что занятно, в игре присутствует весьма реалистичная физика и система разрушений — то есть при помощи особо мощных ударов можно проламывать дыры в стенах и разносить на кирпичики практически весь уровень.

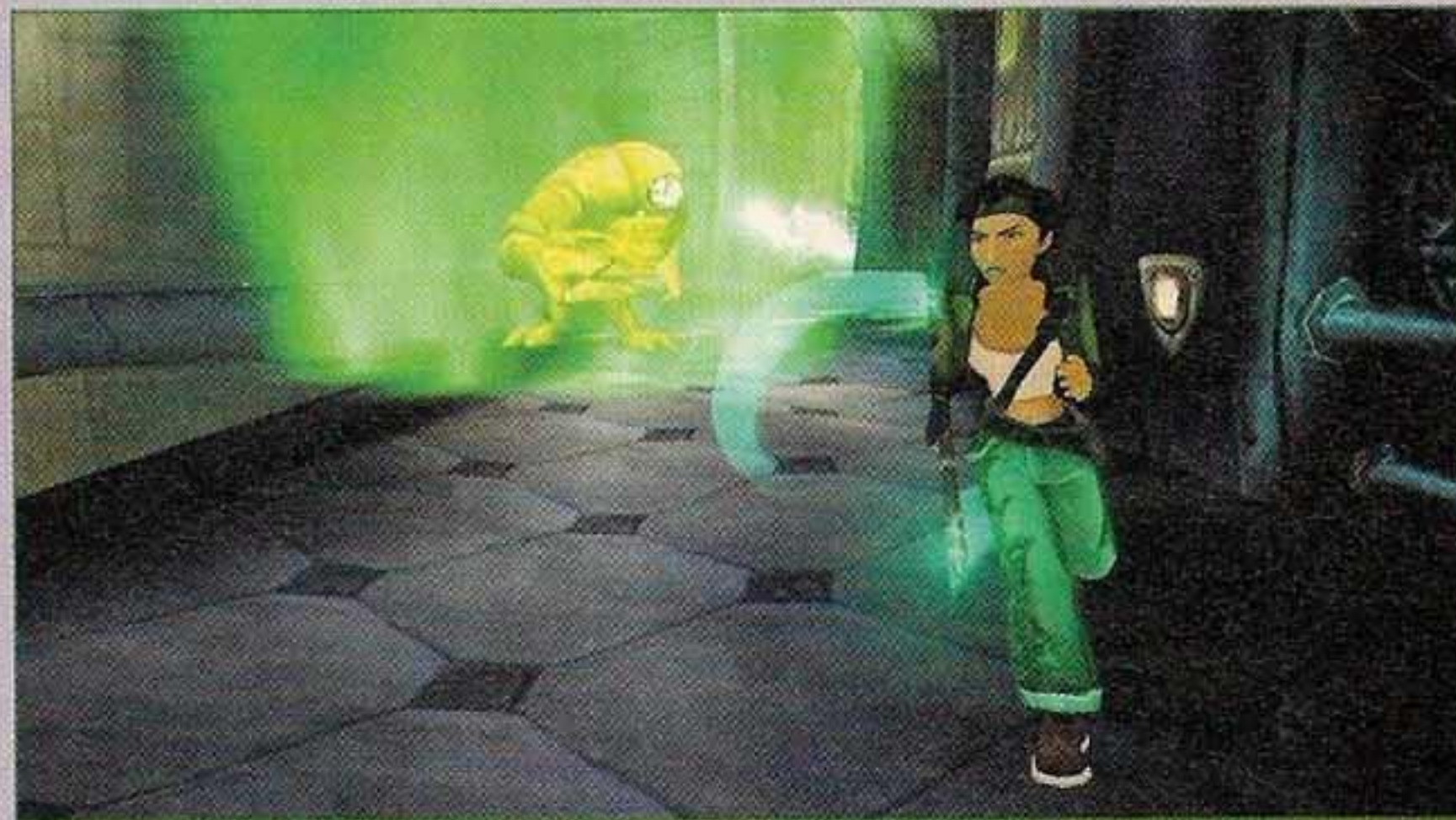
Фотоаппарат и посох — далеко не все джейдовское имущество. Еще девушка является гордой владелицей шустрого хOVERкрафта, который по совместительству может исполнять функции натурального самолета... была бы только соответствующая примочка. Хове-



▲ Во время сражений с такими инопланетными громилами одной ловкости явно недостаточно — весьма пригодятся и магические навыки.



▲ Шпионские вылазки во вражий тыл будут занимать добрую половину всего геймплея.



▲ Когда сделаны нужные кадры для папки с компроматом — самое время уносить ноги.

ркрафт нужен не только для перемещения по обширным игровым пространствам (мир большей частью покрыт водой), но и для активного отстрела кровожадных захватчиков. Ведь что за хOVERкрафт без пары дальнобойных пушечек (которые, разумеется, можно апгрейдить)? Ну а уж при наличии пушечек всегда найдется в кого пострелять. Мало того, когда поблизости нет врагов, на хOVERкрафте можно поучаствовать в разнообразных гонках с денежными призами. Вот и еще одна мини-игра.

На протяжении долгих похождения Джейд будут сопровождать многочисленные персонажи второго плана. Самым колоритным из всех NPC станет приемный дядя отважной репортерши, который на самом деле не совсем дядя, а... гигантская прямоходящая и говорящая свинья. Сюр? А вы вспомните героев того же "Реймана"! Зачем, спросите, нашей журналистке понадобился такой замечательный свинородственник? Дело в том, что дяде отводится почетная роль "дополнительного боевого бонуса". В некоторых особых случаях он может оперативно наподдать какому-нибудь боссу или раскидать народец помельче. Остальное время дядя-хряк таскается

за племянницей, требуя к себе заботы и внимания. Его надо оберегать от вражеских атак, холить, лелеять и возиться, как с каким-нибудь тамагочи... Вы считаете?.. Да нет, это еще одна мини-игра. Помимо дяди, ожидается еще несколько дружественных персонажей — без их помощи, очевидно, нельзя будет решить некоторые сюжетные задачи.

Возвращаясь к тому, с чего мы начали. Сюжет в игре заявлен не просто для галочки. Есть в истории, дескать, некая интрига про правительственный заговор, подпольное восстание и злоупотребление служебным положением. Джейд, собственно, и предстоит распутывать все это дело в собственном журналистском расследовании (при содействии упомянутых повстанцев), выполняя основные сюжетные миссии — где подраться, где слетать на край света, а где проникнуть на секретный объект и нащелкать ведерко компромату. В то же время, игра обещает относительную свободу передвижений — можно будет довольно свободно путешествовать от острова к острову, общаться с NPC, выполнять побочные квесты и участвовать в разнообразных мини-играх вроде тех, что были описаны выше.

Мишель Ансель в предыдущих своих проектах довольно убедительно продемонстрировал способность создавать легкий, динамичный и увлекательный геймплей — есть все основания рассчитывать на то, что он и его команда и на сей раз покажут себя с лучшей стороны. Тем более что на разработку Beyond Good & Evil потрачено долгих три года.

Конечно, игра выдержана исключительно в консольно-аркадном духе и идеологии — она, собственно, и делается-то в основном для консолей. Что, впрочем, не означает, что для PC она будет портирована — в техническом плане компьютерная версия разрабатывается отдельно, с пристальным вниманием к особенностям платформы. Так, по крайней мере, говорят сами разработчики. Местный графический движок (на котором, кстати говоря, создается еще один проект Ubi Soft — Prince of Persia: Sands of Time) призван обеспечить буйство красок, приличную анимацию и множество всяких милых деталей. В игровом промо-ролике все это прекрасно видно — модель Джейд сделана очень и очень качественно; остальные персонажи — чуть похуже, но тоже вполне симпатично. Присутствуют и всяческие мелкие спецэф-

фекты, колыхание трав и шелест листьев, соответствующий детально проработанный звук и так далее. Современные технологии в сочетании с продуманным дизайном — что еще нужно для счастья?



Оригинальная игра — это само по себе хорошо. Если ее делают настоящие профессионалы — хорошо вдвойне. Ну а если она еще и вписывается в относительно незанятую жанровую нишу — вообще шоколадно. На рынке PC хороших консольных портов не так уж и много. Еще меньше "детских" игр — детских не в плане примитивности, а в плане отсутствия жестокости. Хотя я лично и воспринимаю отсутствие жестокости как жестокость по отношению к себе, надо все-таки признать, что детям помладше тоже нужно во что-то играть. Скажем, BloodRayne своему ребенку не всякий родитель купит — и будет в некотором смысле прав.

Помимо прочего, в Beyond Good & Evil приятно радует отсутствие излишнего сюжетного пафоса и зубодробительных супер-главгероев. Готическая архитектура, стрельба по-македонски и черная облегающая кожа, в конце концов, тоже не обязаны присутствовать в каждом экшене от третьего лица. Всегда полезно разнообразить меню среднестатистического игромана. И будем надеяться, что у Beyond Good & Evil это получится. ■

Будем ждать?

Новый аркадно-агвенчурный экшен от создателей Rayman обещает быть весьма успешным проектом. Всем, кто неравнодушен к хорошему юмору, мультяшной графике и консольной легкомысленности — имеет смысл дождаться и не пропустить.

Процент готовности:

90%



▲ Джейд и ее братья по оружию. Между прочим, тот, что справа, — ее приемный дядя... Да-да, амигос, это свинья!

THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Редкое литературное произведение можно в буквальном смысле назвать бессмертным творением, однако "Властелин колец" заслужил это в полной мере. В подробных представлениях "библия фэнтези", думаю, не нуждается, — равно как и значение термина "толкинизм" не требует пояснений.

Логично предположить, что недавний всплеск популярности "Властелина колец" (не в последнюю очередь вызванный выходом одноименного киноблокбастера) отразится и на игровой индустрии. Так и произошло. Компьютерные игры "по мотивам" делали, конечно, и раньше. Но все они оказались откровенно проходными вещами — народного признания ни одна из них не получила. Впрочем, это несколько не обескураживает издательскую контору Vivendi Universal Games. Они бодро размахивают лицензией на создание "интерактивных развлечений" по произведениям профессора Толкиена и грозятся завалить игровую индустрию виртуальными воплощениями Средиземья — за-

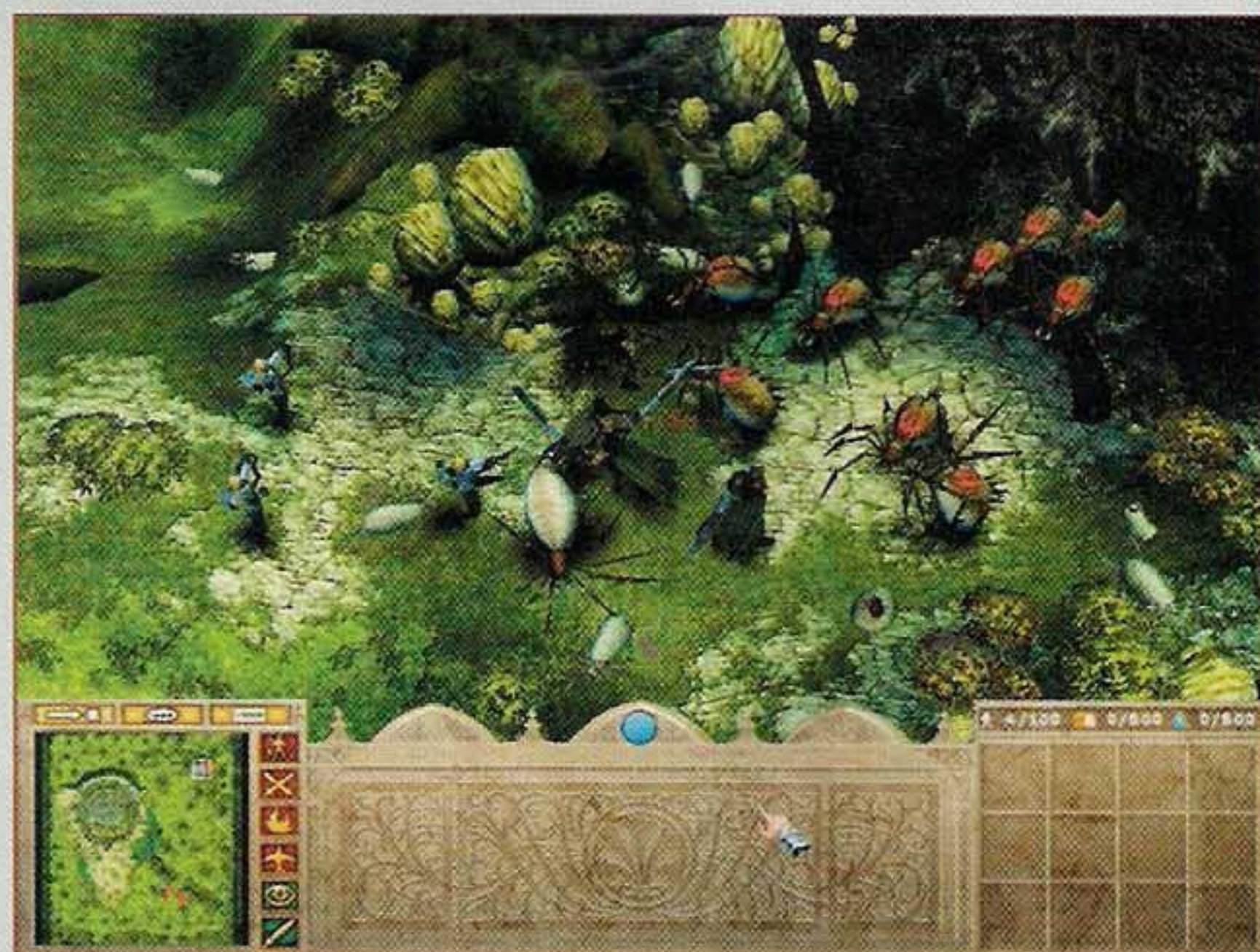
явлено целых пять проектов. Три игры в жанре Action/Adventure, одна MMORPG и одна RTS — как ни странно, первая в истории. Ее-то и рассмотрим поподробнее.

Нет, профессор, все было не так

Вряд ли можно пожаловаться на недостаток батальных сцен в книге — считай, готовый сценарий для RTS. Юниты, детали вооружения, боевые задачи — все уже придумано, продумано и сбалансировано. Работа из разряда "собери по инструкции". Казалось бы. На деле же задача куда как сложнее — ведь про игровой баланс в книге ни слова. Да и вряд ли было бы очень интересно играть по заданному с точностью до мелочей сценарию.

В The Lord of the Rings: War of the Ring игроку предоставляется возможность играть за силы Добра (люди, эльфы, гномы, пресловутые хоббиты, энты и беорнинги) и за силы Зла (орки, тролли, все те же люди, варги, гигантские пауки и, конечно, назгулы). То есть "рас" в RTS-значении термина только две; отдельных

Жанр:	RTS
Издатель:	Vivendi Universal Games
Разработчик:	Liquid Entertainment
Похожесть:	Warcraft III
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.liquid.to



▲ Травлю насекомых заказывали?



▲ Вон та козявка — Фродо Бэггинс, спаситель Средиземья.

кампаний там, скажем, за энтов — не будет. Количество юнитов не равно количеству "народностей" — есть, например, орки-пехотинцы и орки-лучники. Ключевое различие сторон заключается в том, что воины Добра круче, но малочисленнее и медленнее в развитии, в то время как силы Зла хоть и быстрее разворачиваются и дешевле в производстве, но уступают по боевым характеристикам.

Помимо обычных юнитов, участие в битвах примут герои — персонажи из книги (куда уж без них). Будут все девять членов "Братства Кольца" (Фродо, Сэм, Мерри, Пиппин, Гэндальф, Арагорн, Боромир, Леголас, Гимли), а также Фарамир и Эркенбранд; по другую сторону баррикад — Голлум, Гришнак, Саруман, Король назгулов и единственный при-

думаный создателями игры персонаж — Куамара (предводитель чернокожих харадримов). Некоторые герои присутствуют в игре, но контролю игрока не подлежат — Теоден, Теодред, Шелоб. Также был замечен Балрог; список героев, по всей видимости, не полон.

Каждый герой, разумеется, обладает специальной способностью, а также имеет некую RPG-шную систему накопления опыта, на манер Warcraft III. Так, например, Леголас способен стрелять на очень большие расстояния, и его стрелы отталкивают врага на несколько метров; Король назгулов может вызывать своих соратников; Гимли умеет захватывать вражеские здания.

Разработчики, к счастью, не стали буквально повторять сюжет книги



▲ Это не картошка-мутант, а тролль.

— события в игре следуют лишь общей канве истории, так что нас определенно ждут некие сюрпризы (не говоря уж о том, что кампания за силы Зла подразумевает... э-э-э... несколько другую концовку). Часть миссий "реконструирует" битвы из книги; часть миссий "додумана", исходя из сюжетных предпосылок. Набор миссий, кстати, местами нелинеен — игроку порой предоставляется возможность выбрать одну из нескольких равнозначных миссий.

Игровые задачи, по уверениям разработчиков, не будут сводиться к банальному уничтожению всего и вся — чаще будут встречаться миссии с целью захватить какой-нибудь стратегически важный объект, удерживать позицию в течение определенного времени, провести "операцию по спасению заложников" и т.п. Также миссии традиционно разделяются на "диверсионные", с ограниченным количеством юнитов, и "экспансионные", со строительством базы и классической войной ресурсов.

Места действия все основаны на "реальной" географии Средиземья, но тоже несколько подредактированы из соображений играбельности и иногда противоречат тексту книги. Разработчики объясняют допущенные вольности так: "одно из наиболее серьезных отступлений от текста встречается в эпизоде с убийством Теодреда. В книге это происходит у Изенских Бродов, которые топографически представляют собой плоскую равнину, пересекаемую рекой, — идет битва между урук-хайи и роханскими всадниками. Но юниты одного типа, дерущиеся с юнитами другого типа на ровном поле в течение всей миссии, — не самая увлекательная ситуация в RTS. Поэтому мы решили переместить действие в Эдорас — войска Сарумана осаждают город с целью убийства Теодреда. Это, пожалуй, максимум отклонения от текста, который можно встретить в War of the Ring". Довольно разумное решение, на мой взгляд.

Кроме того, численность сражающихся по понятным технологическим причинам сильно сокращена. Все вышеописанное, разумеется, вызовет бурю возмущения среди "серьезных" толкинистов, но справедливости ради надо признать — то, что хорошо с драматической точки зрения, не всегда оправдано с точки зрения геймплея.

Между миссиями, конечно, будут сюжетные заставки-брифинги на игровом движке, где местами будет приведен оригинальный текст из книги. С сюжетными излияниями, впрочем, обещают не перебарщивать — не хотелось бы часами внимать литературным изыскам. Будем надеяться на вменяемость разработчиков.

Что у него в мерсском кармашшке?

Liquid Entertainment дебютировали в 2001 году с игрушкой Battle Realms — неплохой RTS на восточную тему с красивой графикой и довольно оригинальными геймплейными решениями. Суперхитом ее не назовешь, но продукт был сработан вполне профессионально и показал, что ребята знают свое дело, а также

имеют что сказать игровой обществу. War of the Ring — их второй проект, в котором они также собираются "продвинуть жанр RTS", как это принято называть.

Базовые принципы жанра сохраняются — сбор ресурсов, отстройка базы; но обещают также и кое-что новенькое. Одна из оригинальных задумок, которой нас собираются порадовать, — так называемые Places of Power, один из стратегически важных "ресурсов" в игре. Places of Power — это независимые объекты на карте, обладание которыми дает игроку некий специальный бонус типа, скажем, регенерации здоровья для всех юнитов, способности наносить "отравляющие" удары или оглушать противника.

Еще присутствует так называемый боевой клич — выделенная группа юнитов начинает по нарастающей орать и бесноваться, стучать мечами о щиты и производить прочие угрожающие действия, всячески тем самым повышая свою атакующую способность и привнося в игру атмосферный штрих "суровости". Отдельные герои способны повышать боевой дух соратников, увеличивая наносимый ими урон или, наоборот, укрепляя их сопротивляемость вражеским атакам.

В общем и целом, War of the Ring развивает идеи варкрафтовского стандарта RTS, и если уж совсем грубо, то это практически клон Warcraft III. Я не отнес бы это к недостаткам игры — куда чаще можно встретить нездоровую погоню за "оригинальностью", которая в итоге весьма негативно сказывается на состоянии проекта. Нет ничего плохого в том, чтобы воспользоваться чужими наработками — если, конечно, ты в состоянии их развить, а не испортить неумелым копированием.

Я не Байрон, я другой

Визуально игра больше всего похожа на — ах, ну кто бы мог подумать?! — Warcraft III. Это, впрочем,

далеко не самый плохой пример для подражания. Да и, судя по Battle Realms, руки у художников Liquid Entertainment растут из правильного места, и в отсутствии вкуса (равно как и здоровой кровожадности) их не упрекнешь. В наличии красивые эффекты типа кругов на воде с преломляющимися отражениями; реалистичное наложение теней от объектов ландшафта; богатая анимация персонажей и прочие мелкие фишечки типа того же Балрога, оставляющего за собой огненные следы и растрескавшуюся землю.

Все эти интерактивные цветочки-листочки и прочие полностью трехмерные красоты, конечно, потребуют изрядных вычислительных мощностей, не извольте сомневаться. Системные требования пока не объявлены, но не рассчитывайте, что будет легче, чем с Warcraft III — красота требует жертв и денежных вложений. Уж не знаю, будет ли оно того стоить...

Художник может обидеть каждого

Идея сделать RTS по "Властелину колец", конечно, давно витала в воздухе и даже успела местами протухнуть. Уверен, на сегодняшний день найдется не одна сотня человек, которые обладают четким, правильным и, разумеется, единственно верным представлением о том, как это можно и нужно сделать. Проект изначально обречен на бесконечное возмущение со стороны упертых толкинистов, которые без устали будут придираться ко всему подряд с воплями об "исторической недостоверности", "извращении сюжета", "превратном толковании" и еще бог знает о чем. Такова судьба любого проекта на основе чего-нибудь гиперпопулярного.

Но это несущественно, потому что всем все равно не угодишь. Главное, что ребята собираются сделать вроде как не самую плохую RTS по отличному сюжету и располагают опытом, деньгами, временем — плюс некоторыми оригинальными идеями. Ну и, наконец, хоть кто-то все-таки сделает RTS по Толкиену. Что само по себе уже хорошо. ■



▲ И здесь памятник Ленину!..

Будем ждвать?

Первая в истории RTS по мотивам "Властелина колец". Пара свежих для жанра идей. Приятная графика. Неплохие разработчики. Вполне возможно, что игра будет интересна не только толкинистам.

Процент готовности:
70%

GANGLAND

Только очень далекие от мира компьютерных игр люди ничего не слышали о чрезвычайно популярной в последнее время теме "хронического дефицита идей". Проблема отнюдь не надуманная. Даже опытные студии-разработчики зачастую жалуются: мол, придумать что-то новое в условиях, когда у тебя на заливке висит орава конкурентов с записными книжками наперевес, готовых в любую секунду стащить чужую идею, — очень и очень сложно... Чего уж тогда говорить про начинающих разработчиков?

Между тем все не так страшно, как кажется. Материал для создания новых игр лежит буквально на поверхности, а для успешного воплощения большинства идей нужен лишь нетрадиционный подход — взгляд человека, в чьем сознании еще не укоренились игровые штампы и условности. Похоже, именно такие люди работают в компании MediaMobsters, которая полгода назад без лишнего шума и массивной рекламной кампании анонсировала проект Gangland.

Мафиозо попадают в рай

Давайте подумаем: сколько мы видели игр по гангстерской тематике? Gangsters: Organize Crime — раз. Ее провальная сиквел Gangsters 2: Vendetta — два. И... кажется, все. Выходит, "гангстерская Америка" была, по сути, открыта лишь прошлогодней Mafia (три). Такая, казалась бы, добротная почва

для сценаристов на деле пребывает в статусе "неосвоенной целины".

Как бы там ни было, в случае с Gangland превозносить усилия сценаристов не стоит — история, которую нам расскажет эта игра, не претендует на оригинальность. Однажды четверо единоутробных братьев из типичной сицилийской семьи (папа, дедушка и прадедушка — мафиози) что-то не поделили и, не найдя иного способа решения проблемы, затеяли поножовщину, в ходе которой и прикончили одного из своих братьев — Чико. Протрезвев наутро, троица убийц (прошу любить и жаловать: Романо, Сонни, Анжело) мгновенно осознала, каких размеров дамоклов меч висит над их неразумными головушками. Решив, что дороги назад нет, преступники дали деру в Америку, в некий Paradise City. Дедуля, заправляющий делами семьи, в качестве меры наказания для этих оболтусов избирает единственный принятый в мафии метод — физическую ликвидацию. Исполнение приговора ложится на плечи пятого брата в этой многодетной семье — Марио.

Действие игры происходит в наши дни. Прибыв в Парадайз-сити, Марио неожиданно сталкивается с непредвиденными сложностями. Прошедшие "сицилийскую школу" братья не теряли времени даром — за короткий срок они сделали крупнейшими криминальными авторитетами и поделили город на сферы влияния. Чтобы отомстить, придется стать их конкурентом и создать собственную бандитскую семью...



▲ Через пару секунд здание рухнет, похоронив под обломками десятки мирных граждан, — хозяин подвального магазинчика не заплатил дань.



Жанр:	Strategy/RPG
Издатель:	Whiptail Interactive
Разработчик:	MediaMobsters
Похожесть:	Gangsters, Chicago 1930
Дата выхода:	Начало 2004 года
Системные требования:	CPU 800MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Рекомендуемые:	CPU 1GHz, 128 Mb, 64 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.mediamobsters.com



▲ Здесь явно не обошлось без влияния Mafia: разборки в церкви — что может быть кошунственнее и веселее одновременно?

Элементарная ячейка общества

В принципе, Gangland представляет собой крутую смесь экономической стратегии а-ля Gangsters, политического симулятора вроде Republic: The Revolution и экшена в духе Mafia.

Марио — эмигрант из Старого Света, он впервые в городе, никого не знает и никому не известен, иными словами, он — ничто, пустое место. Стартовой площадкой для карьерного роста нашего героя станет работа на дядюшку Винченцо, поселившегося в Парадайз-сити. По традиции, заложенной еще



▲ На первый взгляд кажется, что Gangland стилизована под 30-е годы...



▲ ...но шикарные современные авто не оставляют сомнений: события игры разворачиваются в наши дни.

Mafia, восхождение в мафиозные князья начнется из самой глубокой трущобной грязи. Нашему герою предстоит буквально пойти по стопам Томми Анжело: убийства, рэкет, бутлегерство и разборки с представителями конкурирующих концессий станут его ежедневными занятиями. Однако, в отличие от моралиста Томми, Марио не будет мучиться угрызениями совести. В противном случае долго в Paradise City не протянуть...

Карьерный рост идет рука об руку с прокачкой нашего персонажа. Всепроницающие RPG-элементы прочно угнездились и в Gangland. Марио, как и любой другой житель Парадайс-сити, обладает тремя базовыми параметрами: Combat (боевые качества — выносливость, точность, скорость передвижения и прочее), Business Flair (деловая хватка) и Leadership (лидерские качества). Необходимость бизнес-характеристики в игре обусловлена стремлением мафиози вкладывать награбленное в легальные виды деятельности. Рост параметра Leadership позволит контролировать все большее количество людей. Однако прокачивать "лидерство" до бесконечности не получится при любом раскладе: рано или поздно ваш герой упрется головой в заботливо возведенный авторами "потолок". Дальнейшее расширение поголовья подопечных возможно лишь при наличии... семьи. В прямом смысле этого слова. Подыскав себе женушку, ваш герой примется за конвейерное производство отпрысков. Подросшие гангстерята в качестве подарка на совершеннолетие получат собственный отряд головорезов и начнут всячески укреплять и расширять маленькую преступную империю...

По идее, сложная экономическая модель должна повесить на шею игрока тяжелое ярмо микро-

менеджмента. Действительно, как одновременно управляться с сотней бандитов, "менеджерить" все подшефные предприятия — да еще и вести счастливую семейную жизнь? Разработчики нашли простое решение: всю бизнес-рутину в Gangland можно переложить на плечи специальных помощников-NPC. Пока суетливые AI-менеджеры будут заботиться о приросте капитала, мы займемся куда более интересными делами. Например — внешней политикой.

Большая часть криминальных организаций в Парадайс-сити образована по национальному признаку: кроме итальянцев, контактировать придется с представителями русской, китайской, японской, еврейской, колумбийской и многих других диаспор, причем каждая банда отличается своими традициями и методами "работы". Умение найти правильный подход ко всем группировкам пригодится не раз и не два.

Зачастую к Марио будут приходиться не только представители конкурирующих концессий, но и обычные граждане. В нашем случае это — влиятельные люди, которые в обмен на исполнение небольшого поручения (например, убийства) смогут помочь в ответ. Именно из числа таких товарищей можно вербовать шпионов и "котов". Теоретически, нашим информатором может стать чуть ли не любой законопослушный гражданин — были бы деньги. Не стоит пренебрегать услугами "разведки": информация в Gangland — ценнейший из ресурсов. Например, разборка в незнакомом районе, скорее всего, окончится поражением. Информатор же способен вывести состав противников, тип их вооружения, место дислокации и многое другое.

Отдельная история — взаимоотношения с полицией. Ни при каких обстоятельствах нельзя жалеть

деньги на подкуп "силовиков". Служители порядка, находящиеся на нашем "обеспечении", будут талантливо имитировать кипучую деятельность, но на самом деле — закрывать глаза на все наши бесчинства. Иное дело — ФБР. Эти профи практически неподкупны. Обратите внимание на слово "практически". Деньги (а вернее, их количество) в Gangland — это все.

Боевая система, по словам авторов, больше всего будет напоминать классические... экшены. Иными словами, залог успеха кроется в "активном использовании естественных укрытий и быстрой реакции игрока". Если учесть, что внешне игра ужасно похожа на какую-нибудь 3D RTS, то решительно непонятно, каким образом будут реализованы многочисленные перестрелки.

Город-сказка

А что, собственно, представляет собой Парадайс-сити? Визуально — ничего особенного. Позавчерашний движок выдает среднего качества картинку, бедную на полигоны и спецэффекты. Казалось бы, сравнивать этот поселок косых хибар с черепичными крышами Lost Heaven и небоскребами Liberty City будет только, скажем так, человек без развитого художественного вкуса. А может, все-таки попробуем?

Закрыв глаза на внешнюю заскорузлость игры и послушав разработчиков, можно сделать ошеломительный вывод: ребята из MediaMobsters вознамерились создать самый "живой" город в истории виртуального градостроения.

Парадайс-сити, может быть, не так велик, как Lost Heaven, но уж точно "более настоящий". Каждый его житель — самостоятельная личность, а не модель с фиксированным скриптом. Люди в Gangland рождаются, растут и умирают, они идут на работу у-

ром и возвращаются домой вечером, атакуют ближайшие точки общепита в обеденный перерыв и оттягиваются в барах после трудового дня. Они открывают новые предприятия, богатеют или разоряются, зарабатывают и транжирят — они крутят вечный двигатель местной экономики. В Парадайс-сити нет никаких условностей — город существует только за счет постоянного круговорота денег. Деньги в игре нужны всегда и везде: для содержания семейства, для закупки стволов и машин, для найма новых головорезов, для подкупа полицейских. Каждый доллар, каждый цент, потраченный вами, противником и даже NPC-статистами, никуда не исчезнет, а продолжит циркулировать по кровеносным сосудам экономики. Очень интересно посмотреть, как все это будет реализовано на практике.



Gangland — из тех игр, спрогнозировать судьбу которых не просто сложно, а очень сложно. С одной стороны — очень неординарный подход к геймплею, но с другой — невзрачный внешний вид и отсутствие опыта у команды разработчиков. Однако не будем пороть горячку и подождем до релиза — благо состоится он в самое ближайшее время. ■

Будем ждать?

Попытка объединить стратегические элементы Gangsters и боевую угаль Mafia, подкрепленная любопытным сюжетом и отличной "гангстерской" стилизацией.

Процент готовности:

90%

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3:

ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

Ночь, день, закат, рассвет. Узкие городские улочки, просторные шоссе, ветвистые горные серпантины. Бензоколонки, мотели и посты местного ГАИ. Дорога несется на тебя светом фар проезжающих мимо авто и бликами дорожных знаков, которые на несколько секунд выхватывает из тьмы дальний свет. Вечером — усталый вздох воздуха, рвущегося из тормозных цилиндров, утром — предательски застучавшая подвеска, днем — нерусский мат и объятия с домкратом. Дорога — нескончаемый поток из сотен маленьких событий. Кажется, если напрячь слух, то можно услышать шум этого потока... А впрочем, нет, — это усталый напарник храпит за спиной после восьми ночных часов за рулем.

“Дальнобойщики” в третий раз заводят двигатели своих “траков” и отправляются в долгое путешествие, конечная остановка которого затерялась где-то в далеком 2004 году. Мимо пронесется очередной знак. Он гласит: “Добро пожаловать в Калифорнию”.

Место теплое и солнечное. Но, увы, не курорт

На недавно отгремевшей выставке Е3 североамериканские гости, пожелавшие поглядеть на игру “Дальнобойщики 3”, неожиданно испытали искреннее чувство дежа вю. Дело в том, что на одном из мониторов, на котором крутилась демо-версия, они вдруг увидели до боли знакомый каждому жителю звездно-полосатой страны “двухэтажный” хайвей!.. Все верно — действие третьей части “Дальнобойщиков” развернется в США, а точнее — в Калифорнии

(справедливости ради следует отметить, что будет в игре и кусочек Невады, но очень-очень маленький).

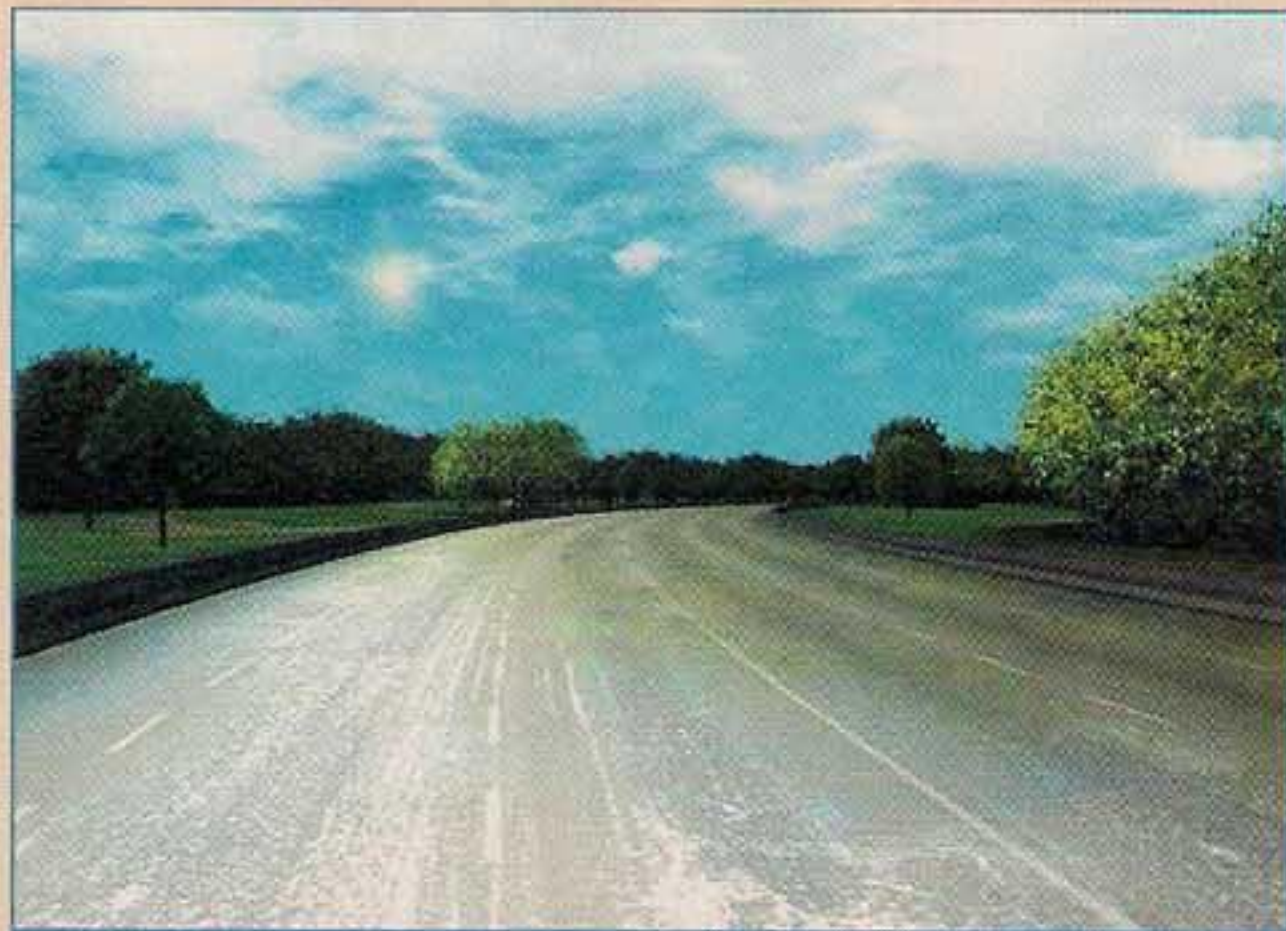
Пожалуй, поклонникам серии не стоит горевать по нашей российской глубинке, где происходило действие двух предыдущих частей игры. Как не нужно и ностальгировать по безвременному ушедшим “КАМАЗам”. Ведь именно в США дальнобойщик — не просто одна из водительских профессий, но и самый настоящий культ. Разработчики утверждают, что жизнь американского джона-тракдрайвера не менее интересна, чем нашего ванька-водилы. Видели бы вы, с какой любовью американские “тракдрайверы” украшают своих железных мастодонтов и с какой гордостью показывают их на разнообразных выставках достижений капиталистического хозяйства...

К моделированию заморской Калифорнии разработчики из далекого Новосибирска подошли крайне серьезно. Один из самых знаменитых штатов Америки воссоздается по ре-

Жанр:	Симулятор водителя грузовика
Издатель:	1С
Разработчик:	Softlab-NSK
Похожесть:	Дальнобойщики
Дата выхода:	2004 год
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.softlab-nsk.com

альным топографическим картам, пусть и в несколько меньшем масштабе. То есть, если общая протяженность дорог Калифорнии составляет около шести тысяч километров, то в игре все эти хайвеи, многоэтажные развязки и серпантины ужмутся до шестисот километров. При этом штат, несмотря на своеобразную миниатюризацию, все равно представит перед вами во всей своей красе. Разработчики вырезали “неинтересные” фрагменты Калифорнии, вроде длинных и однообразных участков хайвеев, при этом оставив все, что достойно внимания. Поэтому волноваться не стоит — в игре вы увидите большинство местных достопримечательностей: и Долину Смерти, и Национальный парк “Йосемити”, и звездный город Лос-Анджелес.

Населенным пунктам в игре уделяется особое внимание — их воспроизводят с особой тщательностью, стараясь перенести в виртуальный мир даже самые мелкие детали урбанистических пейзажей. Недаром сотрудники Softlab-NSK специально ездили в США и вернулись оттуда с целым вагоном фотографий, зарисовок, видеозаписей и прочих необходимых при создании такой игры материалов. В итоге Калифорния в “Дальнобойщиках” получилась почти такая же, как и в реальности: яркая, солнечная и удивительно разнообразная. Шутка ли — оставив за бортом жаркие пески Долины Смерти, через каких-то полчаса мы уже можем доехать до горных долин Сьерра-Невады, где, как известно, круглый год властвует снег.



▲ Романтика настоящего покорителя дорог: убегающая вдаль трасса и блестящий под солнцем после дождя асфальт.



▲ Небольшой придорожный городок пока спит. Ближе к релизу его улочки заполнят шумящие автомобили всех мастей и пород.

Но не климатом единым. Множество нюансов так или иначе учитывается при создании новой части "Дальнобойщиков". Например, американские правила дорожного движения во многом отличаются от российских, у штатовских копов свои заморочки, ну а способы сбора "дани" калифорнийских дорожных мафиозо в корне отличны от "методов" мрачной организации ГИБДД.

Страна свобод

Впрочем, несмотря на тотальную американизацию третьих "Дальнобойщиков", кое-что русское в них все-таки осталось. А именно — главный герой. Им станет молодой парень-дальнобойщик из глухого Черноземья, который в один прекрасный день собрал вещички и отправился за океан — покорять Америку. Собственно, вместе с ним заняться этим делом придется и нам — игрокам.

В стране длинных хайвеев и громадных грузовиков нам будет предоставлена практически полная свобода действий. Хотите возить грузы из Фриско в Сан-Диего? Пожалуйста! Не хотите? Тогда выбирайте любой другой подходящий торговый маршрут. Надоело торговать? Тогда можете поучаствовать в регулярно проводимых гонках. Ну а если дела идут хорошо и в карманах уже тяжело от заработанных денег — разработчики предоставят возможность открыть свой собственный бизнес и стать главой компании по грузоперевозкам.

Бизнес-составляющая игры выглядит очень и очень многообещающе. Тут вам и найм сотрудников, и открытие представительств во всех уголках Калифорнии, и выход на фондовый рынок с акциями компании, и, наконец, напряженная борьба с конкурентами.

Колеса по хайвеям Калифорнии, заезжая на бензоколонки, заходя в придорожные забегаловки, игрок встретит множество непохожих друг на друга NPC. Каждый из них наделен индивидуальным характером, и более того — по мере прохождения игры отношение со стороны персонажей к парню из далекой России будет меняться в зависимости от его поступков. А это, скорее всего, значит, что у игры будет несколько концовок.

Мало того — в "Дальнобойщиках 3" обещается самая настоящая кампания. Помимо основной сюжетной линии, в игре найдется внушительное количество различных дополнительных заданий. Например, на одном из хайвеев можно повстречать голосующего человека, который попросит догнать угнанную у него машину. Можно остановиться, а можно — безучастно проехать мимо. Последствия, очевидно, будут различаться.

Впрочем, о сюжете, прибыльной фирме и постоянных перевозках можно забыть практически в любой момент и отправиться колесить по штату и завоевывать все мыслимые и немыслимые гоночные призы. Ника-



▲ Спустя две секунды этот красавец завернет за угол, где два мексиканца приспособят к нему прицеп, груженный мягкими игрушками.

ких рамок, полная свобода в выборе действий — вот главное кредо третьих "Дальнобойщиков".

А ты записался в дальнобойщики?

Вы не поверите, но на американских дорогах практически невозможно встретить дальнобойщика, чей грузовик выглядит так, словно только что сошел с заводского конвейера. Каждый водитель старается украсить своего железного мастодонта всеми возможными способами — нарисовать на бортах собственное имя, прицепить к лобовому стеклу гирлянды из десятков ламп, приварить бутфорские выхлопные трубы, приспособить над дверцей гудки-клаксоны, и так далее и тому подобное.

В "Дальнобойщиках 3" игроку также обещаются огромные возможности по украшению своего грузовика — смена цвета корпуса, рисование собственных текстур и логотипов и так далее. Помимо эстетической, подобное украшательство преследует и сугубо практическую цель — "модифицировать" можно будет не только личный "трак", но и остальные машины своей компании, что позволит на трассе безошибочно отличать своего от чужака.

Всего в игре будет около ста различных моделей грузовиков. Сейчас разработчики ведут переговоры с фирмами-производителями, чтобы получить лицензию на использование реальных торговых марок. И если эти переговоры закончатся успешно, то в игре мы сможем посидеть за рулем таких легендарных американских машин, как Mac, Freightliner или Kenworth. Кроме того, в "Дальнобойщиках 3" будут и европейские грузовики, которые широко распростране-



▲ Нечто доселе невиданное в "Дальнобойщиках" — настоящий американский "двухэтажный" хайвей.

ны на дорогах США — например, Volvo или Mercedes-Benz. Разумеется, для каждого "трака" разрабатывается собственная физическая модель, максимально приближенная к реальному прототипу. Предмет особой гордости разработчиков — уникальная система повреждений. При столкновении грузовика с другой машиной или препятствием будет учитываться множество факторов, влияющих на деформацию корпуса. При этом обработка повреждений не будет занимать слишком много ресурсов компьютера, так как часть параметров столкновений уже просчитана заранее.

Не менее впечатляюще выглядит и сильно модифицированный по сравнению с предыдущими частями графический движок, многие элементы которого пришлось переписать практически "с нуля". Дело в том, что Калифорния совершенно не похожа на ту местность, в которой происходило действие предыдущих частей "Дальнобойщиков". Совсем другой климат, иная флора, больше солнца. Характеристики нового игрового "моторчика" внушительны. На одну только модель грузовика в среднем уходит около двадцати тысяч полигонов! Среди списка особенностей можно обнаружить и полностью динамические тени, и трехмерные облака, окрас которых

меняется в зависимости от положения солнца, и потрясающие спецэффекты, вроде блеска мокрой от дождя асфальтовой дороги, — и так далее и тому подобное... Если же говорить о системных требованиях, то на данный момент известно, что для нормальной работы "Дальнобойщикам 3" потребуется как минимум GeForce 3. А уж для того чтобы насладиться игрой во всей ее красе — видеокарта уровня FX.

По большому счету, это не такая уж и большая цена за возможность с ветерком прокатиться по дорогам Америки на мощном грузовике с прицепом. ■

Будем ждать?

Действие третьей части знаменитого сериала перенеслось в Америку. Ровный асфальт, придорожные мотели, опрятные копы, сверкающие грузовики и непередаваемый дух свободы "самой свободной страны в мире".

Процент готовности:

50%

Как вы уже наверняка заметили, у нашего "Центра внимания" сменился дизайн. Всевидящее Око, до того озиравшее окрестности индустрии откуда-то с верхней части страницы, вдруг развернулось на девяносто градусов и принялось зреть в самый корень. На практике это означает лишь одно — мы с удвоенным вниманием продолжим отслеживать самые перспективные игровые проекты и поставлять вам о них самую свежую, интересную и эксклюзивную информацию.

Однако, несмотря на новый дизайн, сегодня в центре внимания оказались уже знакомые вам гости. Во-первых — многообещающий отечественный симулятор ударной спецназ-команды "АЛЬФА антитеррор", самые

последние подробности о котором наш спецкор под пулями вынес из глубоких подземных бункеров зеленоградской студии "МиСТ Ленд — ЮГ". Во-вторых — злополучный Counter-Strike: Condition Zero, который наконец-то явил себя народу и на поверку оказался... как бы это помягче? Не вполне тем, что ждали тысячи фанатов "Контры" по всему миру. Ну и в-третьих — многострадальный Half-Life 2. Вернее, даже не он сам, а его блеклая тень в виде скандально знаменитой пре-пре-альфа-версии. Оказавшись на операционном столе, этот недо-Half-Life 2 обнаружил все признаки хитовой игры и, умирая, завещал пригоршню эксклюзивных скриншотов, которые вы сможете подробно рассмотреть и детально изучить, перевернув всего пару страниц.

Матвей Кумби, редактор

АЛЬФА антитеррор

Андрей Александров

● Жанр:	Стратегия
● Издатель:	Не объявлен
● Разработчик:	МиСТ Ленд — ЮГ
● Похожесть:	Combat Mission, SWAT 2
● Дата выхода:	Начало 2004 года
● Системные требования:	Не объявлены
●	www.mistgames.ru/projects/projects/alfa/news.shtml

Первое мое знакомство с "АЛЬФОЙ антитеррор" состоялось зимой 2003 года. Тогда, в тренировочном центре, расположенном прямо в офисе компании "МиСТ Ленд — ЮГ", я встретился с еще совсем зелеными виртуальными спецназовцами. Разученные ими действия можно было пересчитать буквально по пальцам. "Альфовцы" умели: первое — стоять на карте в красивых позах, и второе

— бегать... но не по карте, а исключительно по экранам анимационных программ. Большого им было не дано, поэтому знакомство с игрой в основном состояло из любования симпатичным графическим движком, а также очной ставки в компании с сотрудниками фирмы.

К осени ситуация кардинально изменилась. Полигональные солдатики в зеленом камуфляже поуменьили, заматерели и, можно ска-



Наш человек занял очень выгодную позицию. Отсюда вражьи наймитов можно отстреливать, как зайцев.



Пустить заряд из "Мухи" так, чтобы он пролетел всего в паре сантиметров от коллеги — это не самая смешная шутка.

зять, перешли на последний курс своего виртуального учебного заведения. Они давно уже покинули компьютеры аниматоров и теперь бодренько бегают по игровым просторам. И не только бегают — ползут под вражьем огнем, прячутся за укрытиями и отчаянно поливают недругов свинцовым дождем. В общем, прогресс налицо.

Все вышеперечисленные моменты — всего лишь маленькие кусочки большой тактической мозаики. Она начинает складываться только тогда, когда на карте появляются враги-террористы, а место за компьютером занимает игрок-командир.

Сегодня его почетное место отдано мне.

Тридцать секунд

Пока что цифры на счетчике не меняются. А вместе с ними замер и весь игровой мир. В небольшом одиноком доме мы видим нескольких заложников и их сто-

рожей — грозных дядек с автоматами. От дома в лес петлями идет дорожка. На первый взгляд — на ней ничего подозрительного... И только очень хорошо приглядевшись, можно заметить четверку "альфовцев", укрывшихся в придорожных кустах. Никто не двигается: ни спецназовцы, ни террористы, ни заложники. А это значит, что мы можем спокойно раздать приказы подчиненным, а потом, нажав на кнопку "Конец хода", снять счетчик с паузы и оживить этот мир.

00.01. Счетчик медленно начал перебирать цифры. 00.04. Первый из четверки бойцов занял позицию у изгиба дороги и навел свой "Абакан" на террориста, который стоял возле входа в дом. 00.06. Второй "альфовец" занял позицию на противоположной стороне дороги. 00.09. Остальные бойцы группы подходят к дому с фланга. 00.10. Первый выстрел "Абакана". Тан-



Главный закон военного времени гласит: "При пересечении минного поля каждый джентльмен обязан пропустить вперед женщин, детей и стариков".



На белом снегу не так-то просто замаскироваться, поэтому бойцам понадобится специальный "грязный" камуфляж.

цы начались. 00.12. Фейерверк уже в самом разгаре. Одна за другой пули влетают в окна дома, стремясь ужалить заматавшихся террористов. 00.13. Одновременно со стрельбой "альфовцы" продолжают приближаться к дому — мышеловка захлопывается. 00.14. Game over. Человек-за-монитором, обнаружив, что в план действий вкралась фатальная ошибка, судорожно хватается за мышку. Но хвататься впору за голову. Да, игра позволяет в любой момент изменить течение времени в этом мире, "промотав" счетчик назад или вперед. Вот на нем 00.04, и "альфовец" опять наостряет свой "Абакан". А вот 00.20. Теперь бойцы вскидывают руки, умирая. И ничего нельзя сделать, ибо после нажатия иконки "Конец хода" мир начинает жить сам по себе, абсолютно не слушаясь игрока. Их самостоятельное существование будет продолжаться всего тридцать секунд. Но в мире "АЛЬФЫ" это так долго...

На языке игры этот режим называется continuous time. Да, в отличие от пошагового боя или новомодной "умной паузы" (см., например, UFO: Aftermath), он не дает нам возможности постоянно контролировать действия своих подчиненных. Но ведь и в реальной жизни командир "Альфы", роль которого мы исполняем в игре, не может ежесекундно контролировать действия каждого из своих подчиненных. Он только составляет план в начале задания и иногда вносит небольшие коррективы уже в процессе выполнения. Нечто подобное разработчики сделали и в игре. Каждые тридцать секунд включается пауза, когда игрок может раздать прика-

зы своим подопечным на следующий ход. Планировать действия приходится максимально подробно, стараясь предусмотреть практически все — ведь если в середине хода что-то пойдет не так, никто не позволит вам вмешаться и изменить ход событий. Сложно ли играть в подобном режиме? Да, сложно. Но очень интересно. Ведь каждый ход игроку приходится решать несколько непростых, но очень увлекательных задач. Тут и прогнозирование поведения террористов, и разработка оптимальной последовательности действий для своих подчиненных, и много чего еще. Иногда детализация плана доходит до такого уровня, что для каждого бойца оговаривается даже количество выстрелов, которое он должен сделать с той или иной позиции.

Сейчас разработчики вовсю трудятся над мощным искусственным интеллектом, который уже очень скоро будет загружен в головы виртуальных спецназовцев. Они научатся самостоятельно принимать достаточно сложные решения во время операции и адекватно реагировать на изменяющиеся условия боя.

Армейское наследство

С самого начала работы над игрой авторы взяли курс на максимальную реалистичность. Для этого на роль консультантов проекта пригласили бойцов из реального подразделения "Альфа". Помощь, которую они оказывают проекту, просто огромна.

А совсем недавно у "АЛЬФЫ" антитеррор неожиданно появился еще один консультант. Дело в том, что основателю компании "МиСТ Ленд — ЮГ" Виталию Шутову спра-

зу после окончания института довелось послужить в родной российской армии. Снайпером. Причем в весьма серьезном подразделении — отдельном огнеметном батальоне специального назначения. Приехав в отпуск, Виталий тут же обнаружил в игре море несоответствий с реальностью.

Прежде всего, существенной модификации подвергся механизм стрельбы. Он стал намного деталь-

нее и теперь учитывает даже такие мелочи, как разный уровень отдачи у разных модификаций оружия, что для тактической игры, согласитесь, редкость. Одновременно были переработаны коэффициенты точности для разных положений ведения огня. Теперь "бонус" к меткости, который получает лежащий боец, стал значительно выше, чем в предыдущей версии игры.

Параллельно из "Альфы" выме-

Albatron



FX5900PV

NVIDIA® GeForce™ FX 5900
Ultrafast 128 MB/256-bit

- AGP 8X,
- D-Sub / TV-Out / DVI / VIVO
- CineFX™ 2.0 engine Microsoft® DirectX® 9.0, OpenGL 1.4.
- "Wise Fan" patented, triple-fan cooling system with "2+1 Backup®"



GeForce FX

Graphics Accelerator Series

Интернет-магазин: www.computer-online.ru
"Слейм" м. Китай-Город, ул. Воронцово поле д.3 (2-ой этаж)
www.slame.ru, тел.: (095) 234-59-59, 917-22-71, 917-88-49.

ли многие распространенные в играх стереотипы. Возьмем, например, знаменитый автомат Калашникова. Практически везде после первого выстрела его очень сильно начинало уводить вверх. Но оказалось, что в реальной жизни это совсем не так. Вверх уходит только вторая пуля в очереди, потом же автомат начинает вести вниз. Еще один подобный стереотип — «невозможность» ведения прицельной стрельбы из пулемета. В реальности пулемет, установленный на хороший станок и отданный в руки толковому бойцу, — вещь очень стабильная и точная. Кстати, станки и сошки вообще были значительно усилены — оказалось, что эффект, который они оказывают на точность стрельбы, просто огромен.

Но больше всех «досталось», конечно, снайперам. Теперь в игре, как и в жизни, снайпер целится не дольше восьми секунд и производит выстрел на выдохе. Если времени проходит больше, то это зовется уже «затяжкой выстрела»: боец испытывает недостаток воздуха,

начинает торопиться, и, разумеется, точность выстрела понижается. Совсем другое дело — «ведение» цели. Это действие снайпер может выполнять достаточно долгое время. Однако в случае выстрела снайперу, который «вел» цель, все равно приходится тратить некоторое время на прицеливание.

Еще одна большая тема — маскировка бойцов. Виталий рассказал, что один раз, играя на учениях роль «диверсанта», он смог в условиях практически голой степи незамеченным подойти к противнику на расстояние всего в пять метров. И это отнюдь не чудеса. Грамотно используя маскировку, можно легко сократить расстояние между собой и врагом практически до нулевого значения. Достаточно накинуть на себя маскировочную сеть, натянуть на голову «икбану» из травинки и веточек, правильно и аккуратно перемещаться — и часовой противника, скорее всего, ничего не заметит. В итоге роль маскировки в игре значительно повысилась, и грамотное ее использование в

будущем может дать игроку большие тактические возможности.

Пришлось изменить и графический движок. Очень сильной перерисовке подверглась форма бойцов. Во-первых, спецназ, как правило, выходит на задание практически без опознавательных знаков вроде шевронов или эмблем. Поэтому и обмундирование виртуальных «альфовцев» лишилось соответствующих элементов. Во-вторых, вопреки мнению обывателей, в любой серьезной военной части больно бьют по голове не за неухоженную форму, а наоборот — за слишком чистую. Причина банальна — в боевых условиях начищенная до блеска пряжка ремня станет лучшим ориентиром для снайперов противника.

Следом настала очередь анимации. Сначала позы и движения разработчики моделировали... с самих себя. Конечно же, движения получились совсем не такими, как у реальных солдат в полном обмундировании. Еще хуже было с анимацией погрузки на различ-

ный транспорт и выгрузки с него же — все это аниматорам доводилось видеть только в кино. Теперь ситуация изменилась в лучшую сторону. Переделаны многие позы и движения, а анимация выгрузки из кузова армейского «Урала» после подачи команды «нападение на колонну, противник справа!» является весьма сложной и продуманной сценой.

Напоследок авторы прошлись и по спецэффектам. Например, взрывы стали менее зрелищны, но зато создают иллюзию присутствия на настоящем поле боя, а не на съемочной площадке очередного «сериала про спецназ».



Я покидал офис компании «МиСТ Ленд — ЮГ» под аккомпанемент выстрелов, взрывов и радиопереговоров. Подготовка виртуального спецназа продолжалась ударными темпами. Еще бы — ведь первые бои по плану должны состояться уже через несколько месяцев.

Half-Life 2

Матвей Кумби

● **Жанр:**
● **Издатель:**
● **Разработчик:**
● **Издатель в России:**
● **Похожесть:**
● **Дата выхода:**
● **Системные требования:**
● www.valvesoftware.com

3D Action
Vivendi Universal
Valve Software
Софт Клуб
Half-Life
Апрель 2004 года
Не объявлены



Во второй части знаменитый Мистер Зомби начал злобно пыть и бегать на четвереньках. К релизу его наверняка научат простейшим словам вроде «абырвалг».

Слухи о похищенной из недр Valve Software пре-пре-пре-альфа-версии Half-Life 2 будоражат интернет вот уже второй месяц. Сообщество фанатов гудит как потревоженный улей и с факелами рыщет по улицам в поисках злоумышленников. Разработчики оставляют на форумах злые комментарии, а издатели сообщают о переносе даты релиза с сентября 2003 года на рождественские праздники, а затем и вовсе на апрель 2004 с обязательной оговоркой «если, конечно, игра к тому времени будет готова»...

По велению репортерского бусидо мы не могли позволить себе остаться в стороне от эпицентра событий и решили разобраться, из-за чего, собственно, произошел весь сыр-бор. А именно — посмотреть и пощупать непосредственно за вымысл злополучную пре-пре-пре-альфу...

Здесь будет город-ад

Променады по уровням альфа-версии Half-Life 2 чем-то напоминают экскурсии по недостроенному БАМу. С одной стороны, вроде бы не на что смотреть — разруха и развалины, а с другой — где-то внутри четко ощущается весь детский размах «стройки века».

По большому счету, в альфе нет ничего, что можно было бы назвать «игрой». Уровни представляют собой беспорядочный набор локаций, половина текстур отсутствует как класс, супостаты лишены даже зачаточных признаков AI,

а немногочисленные звуки — шипят, хрипят и заикаются. Но! Даже в таком беспорядочном наборе технологических кирпичиков уже сейчас можно разглядеть тень серьезного шедевра.

Первое, на что обращаешь внимание, — графика. Очень похоже на то, что нам обещали. Впечатляющая детализация текстур, знаменитые кривые Безье в моделях персонажей, красивейшие модели оружия, невиданная доселе концентрация полигонов на одном квадратном сантиметре — и так далее, и тому подобное. Но особенно впечатляют две вещи: полное отсутствие всяческих тормозов (и это на обычной по нынешним меркам «игровой машине») и местная вода. Злополучная аш-два-о в Half-Life 2 выглядит именно как вода, а не как густой кисель или расплавленный свинец. Подобного не было даже в «Пиратах Карибского моря» — волны шуршат белой рябью, лужицы пускают солнечных зайчиков, а от сброшенных в сточную канаву ящиков медленно расходятся натуральные круги.

Удивление на этом отнюдь не заканчивается. На одном специальном техническом уровне, что просочился в альфа-версию, можно наблюдать практически всю анимацию гуманоидных персонажей, избивая специально подвешенного под потолком болванчика. Господи, чего он только не вытворяет! И бежит вперед, размахивая руками, и осторожно пятится, сжимая в ладонях невидимый автомат, и прижимается к несуществу-

ющей стене, и злобно скалится, грозя незнамо кому кулаком, и безразлично "скребет землю" носком ботинка, и суровым жестом бьет себя в грудь... Короче говоря, ведет себя крайне живо и разнообразно.

Примечательно, что на технических уровнях пре-альфы можно посмотреть на такие вещи, которых в релизе вы никогда не увидите. Например, на специально подготовленной площадке можно вдоволь попинать страдальцев-статистов, наблюдая за качественной скелетной анимацией их бездыханных тел. Физический движок Half-Life 2, хоть и является модифицированной версией знаменитого Havoc, смотрится куда более реалистично, чем в остальных играх на том же "моторчике". Даже при всем желании вы не увидите в игре гуттаперчевых солдатиков, которые, скатываясь по лестнице, потешно сучат ватными конечностями и застывают на земле в позах, вызывающих жгучую зависть у самых продвинутых йогов. Все гораздо прозаичнее: получив в гарбуз добрый заряд свинца, гуманоиды честно отлетают на полметра, складывают руки по швам и падают наземь по стойке "смирно". Может, это и смешно звучит, но на практике выглядит куда более правдиво, чем акробатические па "резиновых" супостатов из, ска-

жем, Max Payne 2.

Из других приятных наблюдений: маниакальное отношение художников к прорисовке различных мелких деталей. Жухлые кусты под ногами, обгорелые ящики по углам военных складов, тонкие искры поврежденной проводки, ржавые таблички на дверях бункеров, замызганные свитера и красные нарукавные повязки бойцов ополчения, закопченные батареи парового отопления и покосившиеся коряги вдоль морского берега... Вся игра пропитана тонким постапокалиптическим ароматом, эдакой уэллсовской "Войной миров" в стиле хай-тек. Разработчикам удалось самое главное: вдохнуть в Half-Life 2 потрясающую атмосферу, и это видно даже сейчас, по недоделанной альфа-версии.

На десерт альфа предлагает еще ряд развлечений. Например — покатайтесь по обширному уровню на моторном карте. Увы, из-за общей сырости проработки физической модели местного авто сказать что-нибудь вменяемое о подобных заездах решительно невозможно. Куда интереснее с практической точки зрения — поехать на нескольких "вполне готовых" этапах, которые специально обученные люди демонстрировали на последней выставке E3. Их



Товарищ в противогазе вызвался позировать перед объективом нашей камеры. К релизу за попытку снять его крупным планом он будет расстреливать на месте.



После нашествия инопланетян все земные моря стали похожи на Аральское. К релизу окрестные ландшафты должны заселить одуревшие от такого поворота русалки.

просмотр оставляет... скажем так, не самые радостные впечатления.

В реальности "умные монстры, которые умеют оценивать боевую ситуацию" и "настоящий игровой мир, который живет сам по себе" оказываются натуральной фикцией. Как это ни прискорбно, но разработчики не сдержали своих обещаний, и нам не видать когда-то обещанной "полной свободы действий". Мир Half-Life — это фильм, театр одного актера! Противники стоят и ждут момента, когда же вы соизволите приблизиться к ним на условное расстояние и включить невидимый триггер. Щелк! — расстояние достигнуто, и жестокий скрипт уже гонит врагов в лобовую атаку. Мосты и парапеты рушатся под ногами в четко условленный момент, спецназовцы занимают боевые позиции, пришельцы прячутся по углам, а вертолет начинает обстрел только по специальной команде незримого режиссера... Как это ни прискорбно, но нам, скорее всего, вместо обещанной свободы к релизу снова покажут зрелищное, захватывающее, эффектное и... скриптовое кино.

P.S. От лица всего цивилизованного сообщества редакция "Игромании" призывает вас все-таки воздержаться от "ознакомления" со злополучной пиратской пре-пре-альфа-версией Half-Life 2. Обрывочные куски кода альфы ни в коем случае не могут считаться полноценной игрой. Поэтому не стоит портить себе впечатление. Потерпите до весны. Кстати, на территории России изданием про-

екта занимается уважаемая компания "Софт Клуб". Так что через каких-то пять месяцев полная версия игры выйдет в нашей стране вполне лицензионным образом.

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 1800 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



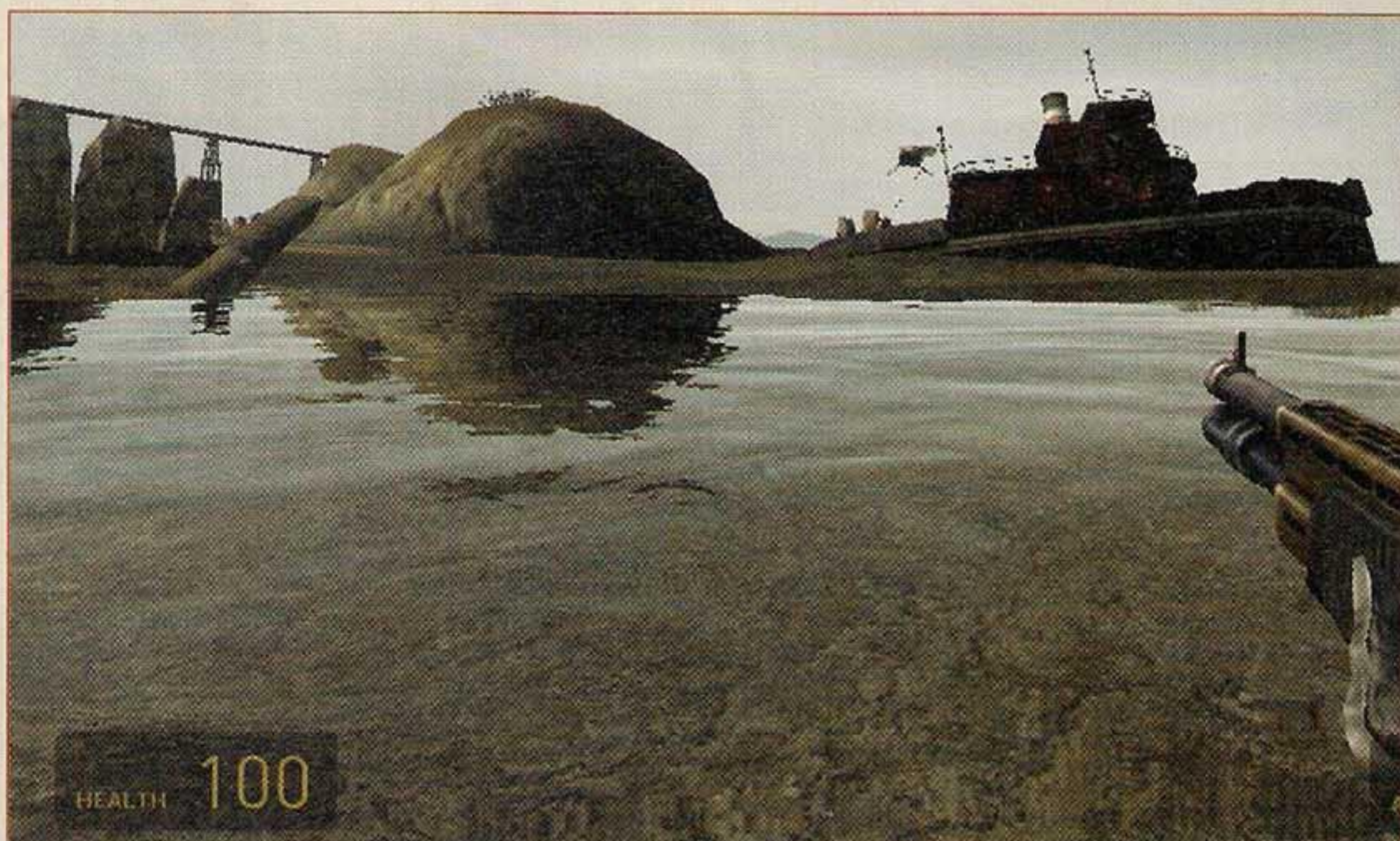
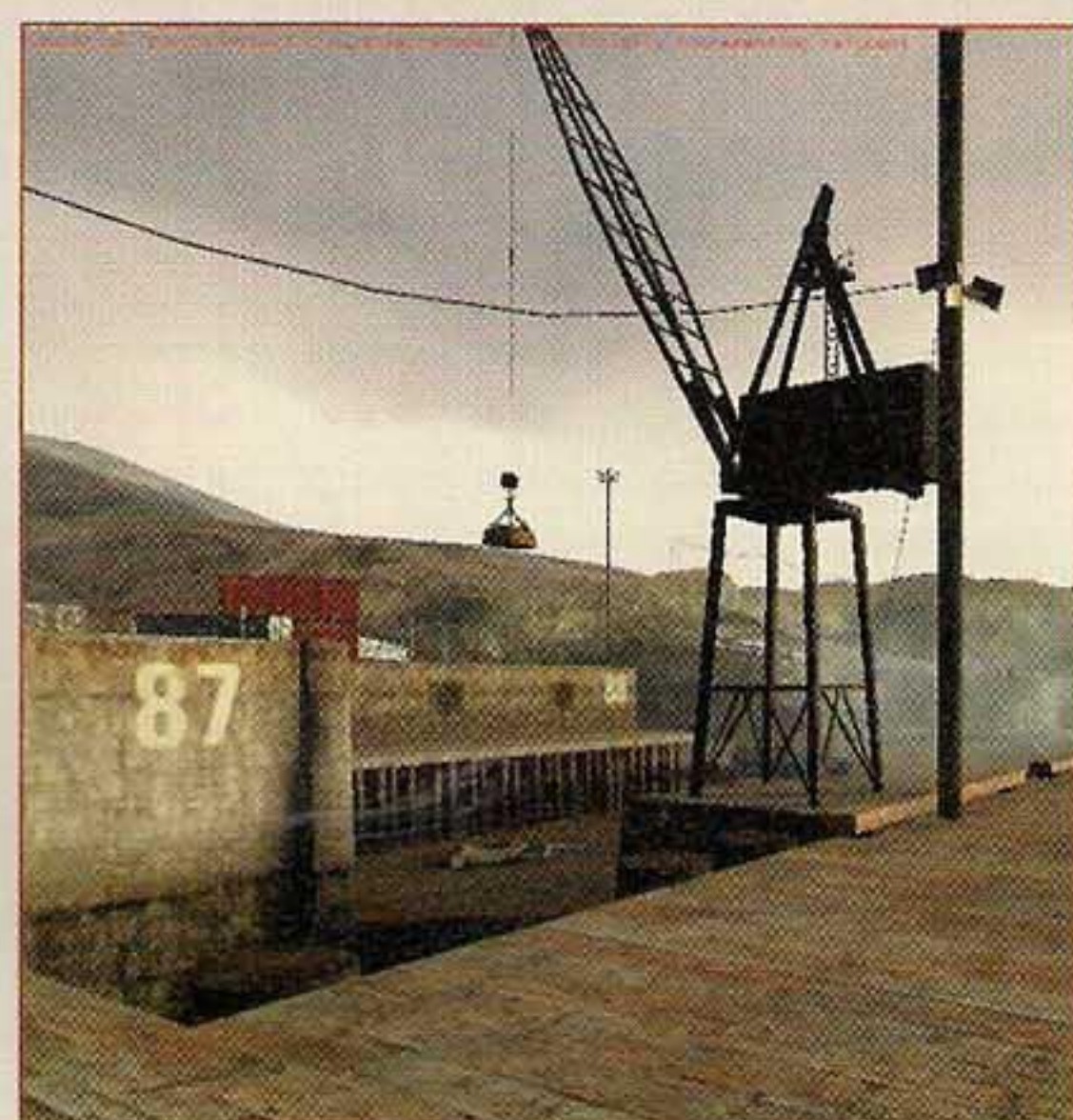
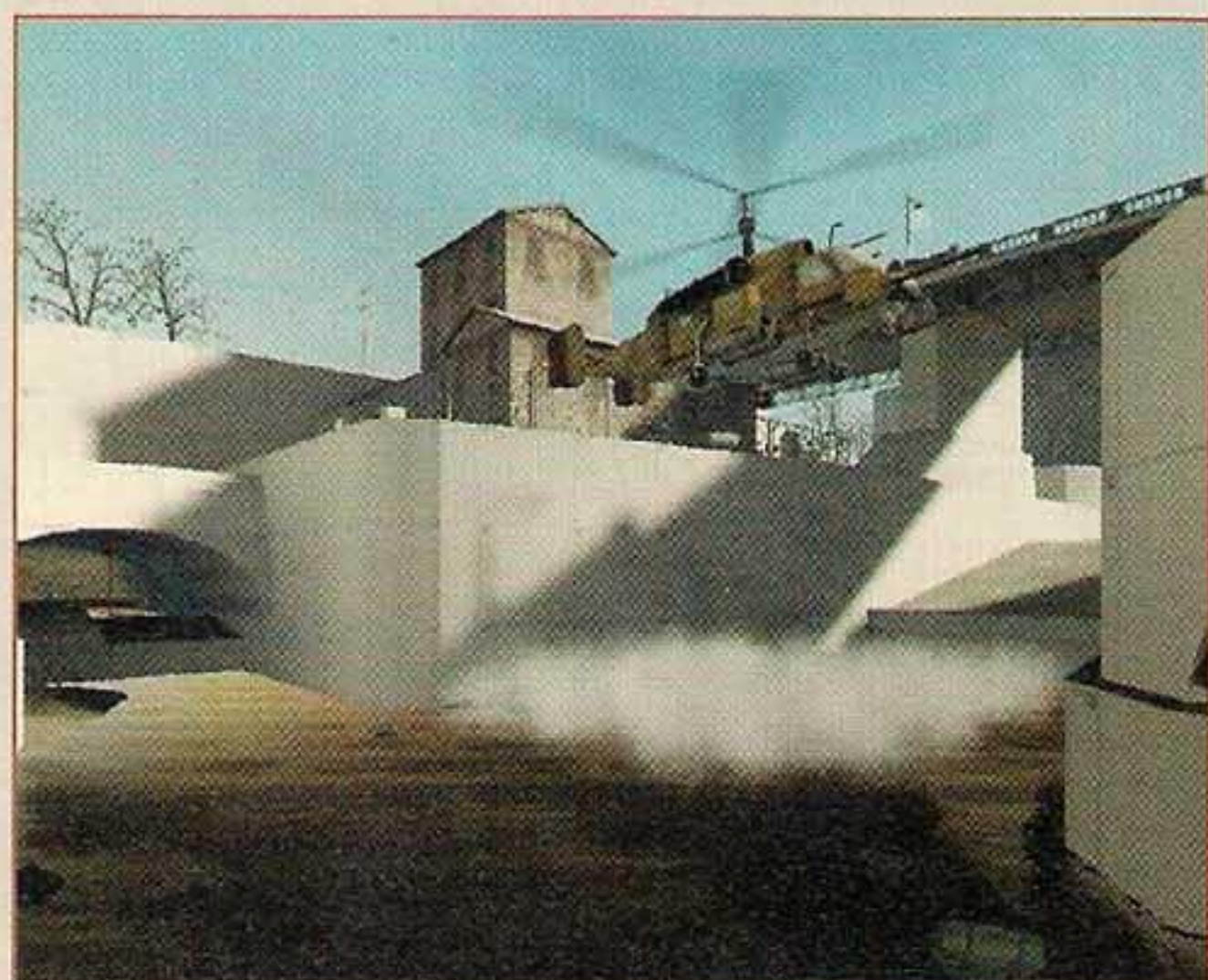
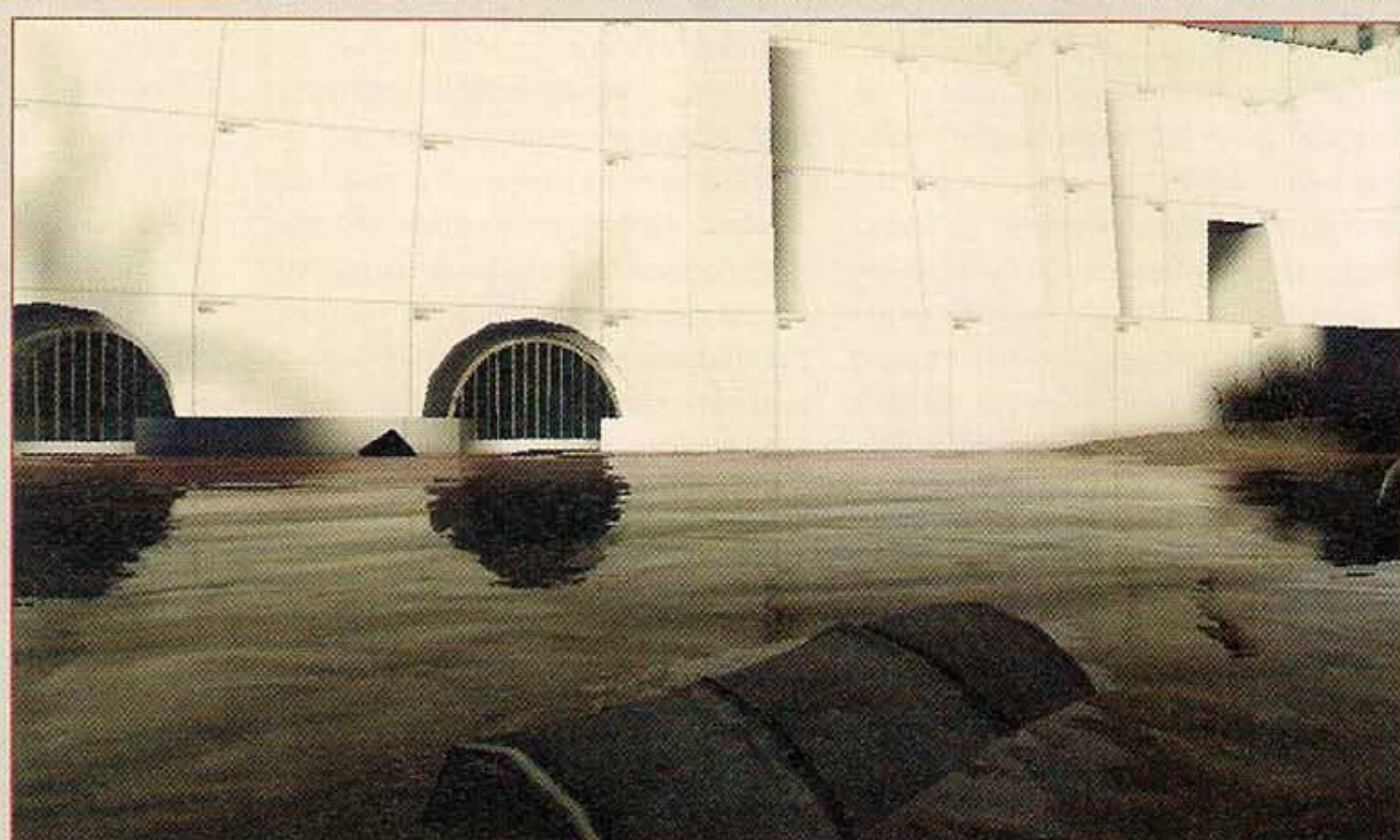
ФИЛЬМЫ MPEG4



Большинство дисков
от 60 до 100 руб

а также программы 1С
и тысячи Audio CD

www.1soft.ru



Counter-Strike: Condition Zero

Андрей Александров

- Жанр: Стратегия
 - Издатель: Не объявлен
 - Разработчик: Mist Leng — ЮГ
 - Похожесть: Combat Mission, SWAT 2
 - Дата выхода: Начало 2004 года
 - Системные требования: Не объявлены
- www.mistgames.ru/projects/projects/alfa/news.shtml

История явления Condition Zero народу полна тайн, загадок и самого откровенного маразма. Помните, как Valve Software лихо меняла разработчиков на переправе? Вначале над новым Counter-Strike корпела компания Gearbox, потом все разработки были спешно переданы в руки Ritual... И вот — очередная кадровая перетряска. Когда холопы из Ritual показали господам из Valve "почти финальную" версию Condition Zero, последние устроили большой скандал, отлучили "ритуаловцев" от проекта, а исходный код отдали никому не известной конторе Turtle Rock Studios, которой и поручили за пару недель

"доработать игру". Задача ново-явленной студии заключалась в том, чтобы вернуть все наработки Gearbox, "склеив" их с тем, что сотворили ритуаловцы. Таким образом, по мнению Valve, на свет должна будет появиться мега-игра, хит всех времен и народов. На момент сдачи номера "новый, улучшенный" Condition Zero уже отправился в печать. В продаже должен был появиться 18 ноября. То есть, по идее, он уже неделю должен лежать на прилавках.

Нам же удалось наложить свои руки на вышеупомянутую "почти финальную" версию Condition Zero от Ritual, о которой мы и поведаем ниже по тексту.



Steayer — самая мощная винтовка в Condition Zero. Разборки с противниками с помощью этой игрушки — занятие легкое и приятное.

От него ждали деяний ужасных, а он чижики съел

Как нетрудно было предположить, ни малейшего намека хоть на какую-то сюжетную линию в игре сыскать не удалось. Короткая заставка на движке, не менее короткий брифинг — и вот мы уже на поле боя. Приступаем, стало быть, к

выполнению поставленных задач. Сразу оговоримся, что разнообразием они не отличаются. В основном нам необходимо спасать заложников, обезвреживать бомбы и аннигилировать террористов, которые водятся на уровнях в совершенно диких количествах. Сии героические деяния предстоит вершить во всех уголках земного ша-



Евразийское
агентство по
компьютерным
технологиям

КОМПЬЮТЕРЫ eAKT на базе процессора Intel Pentium 4 ВАШЕ ОКНО В МИР ЗНАНИЙ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

СУПЕРАКЦИЯ!!!

Купи мощный игровой развлекательный центр всего за **799\$** и получи в подарок

На базе процессора **intel 2400MHz**
512Mb DDR оперативной памяти,
жесткий диск 60Gb 7200rpm,
видеокарта GeForce 4,
поддержка Dolby Surround,
с 19" монитором Samsung



Сканер ScanExpress
Цветной принтер Hewlett Packard
Факс/модем
DVD-привод
клавиатуру
мышь
колонки



Low-END

IP4 1,7 Ghz ¹²⁸/₄₀₀ | 64Mb | 3D SVGA |

209\$

EAKT-Home

IP4 2,8Ghz ⁵¹²/₅₃₃ | MB ASUS | ^{512Mb}/_{DDR} | ^{128Mb}/_{TV out} | Gf4 | CD-RW | ATX 250w

688\$

V.I.P.

IP4 3,2Ghz ⁵¹²/₈₀₀ | P4P800 ASUS | ^{1024Mb}/_{DDR} | ^{256Mb}/_{DDR-II} | Fx5900 Ultra ASUS | DVD CD-RW | ATX 300w

1999\$

На заказ любые конфигурации

А также весь
спектр ноутбуков



...а еще у меня в запасе подарки!!

Кредит за 15 минут
Доставка по Москве и Подмосковию
Компьютерная «скорая помощь»
тел.: 208-97-58

(095) 208-9900, 208-9305 www.eakt.ru

Ст. м. «Чистые пруды», Костянский пер., 13 (с 10 до 20 без выходных)



Чтобы отправить на тот свет террориста, достаточно и пары выстрелов из пистолета в голову. Реализм, понимаешь...

ра. По миру придется помотаться изрядно, побывав аж в десяти странах. Перестрелять террористов в Южной Африке, порвать на грелки всех нарушителей порядка в Японии, пришить главаря мафии в джунглях Колумбии... Отраднo, что не забыта и Россия: место действия одной из миссий, в ходе которой предстоит отбить у чокнутых терроров похищенную ядерную ракету, — заснеженный Владивосток. Разумеется, в каждой стране игра ведется от лица национальных сил спецназначения. В России придется взять под свой контроль бойца неопределенного "спецназа", в Англии — представителя SAS, в Африке — вояку из "Дельты".

Увы, но на геймплее, который пытается следовать лучшим традициям Counter-Strike, разнообразие мест действия и участников конфликта положительно не сказывается. Всю игру нам придется бродить по уровням, занимаясь однообразным отстрелом врагов. Начинать каждую миссию предстоит с заранее выданным оружием. Как правило, это автомат и пистолет. Бывает, что начальство выпишет еще парочку гаджетов вроде бомбы с дистанционным управлением или рации. Остальным оружием и дополнительными патронами придется обзаводиться непосредственно на поле боя. Правда, отнимать стволы у поверженных врагов не допускается.

Оружие и патроны надобно собирать только там, где их заботливо разложили авторы игры. Например, под каким-нибудь мусорным ящиком запросто можно обнаружить АК-47 и пару магазинов к нему. Здоровье пополняется также непосредственно на поле брани путем сбора аптечек, в изобилии

разбросанных по уровням. Разумеется, весь доступный арсенал переключался бы напрямую из Counter-Strike. Тут тебе и родной "калаш", и до боли знакомый MP5, и проверенный в боях Desert Eagle. Выдается оружие дозированно: например, завладеть "калашниковым" на первом же этапе не получится — вначале извольте повоювать с пистолетом USP и штурмовой винтовкой Colt M4-A1. А вот где-нибудь в середине игры разрешат наконец-то пострелять из АК-47. Не раньше и не позже.

Со свободой в Condition Zero вообще большие проблемы. Игра катится по заранее проложенным рельсам, сойти с которых — невозможно. Путь к цели всегда один, двери взрываются только те, которым заранее уготована эта участь, сообщить по рации важную информацию можно исключительно в строго определенном месте — и

так далее и тому подобное. Откровенно говоря, "ненатуральность" всего происходящего в Condition Zero становится очевидной уже через пару часов игры. Скрипты используются где можно и где нельзя. Враги гибнут исключительно в соответствии с постановлением невидимого режиссера. Если недругу положено умереть, красиво вылетев в окно, то он и будет в него вылетать, даже если получит удар ножом в спину. Роль обязывает.

В первый час игры происходящие события немного впечатляют. Выстрел — и противник с громким криком вываливается в окно, меткая очередь — и враг плавно сползает по стене. Один террорист, пытаясь спастись, ловко перекачивается за стену, другой, матерясь, тщетно пытается укрыться под перевернутым столом. Жизнь бьет ключом! Однако стоит случайно погибнуть, загрузить сохраненную игру — и все повторится с точностью до мелочей. При любом раскладе только заранее определенный бандит перевернет стол или откатится за стену. Жизнь в Condition Zero — бесконечный театр. Игроку остается одно — бегать и стрелять. Уже к середине игры скулы сводит богатырский зев. А когда вдруг выясняется, что по собственной воле вы не можете взорвать даже простую бочку с горючим — зев переходит в размеренный храп. Скучно, банально скучно, барышни.

Впрочем, поистине всемогущая сила в Condition Zero — это скрипты. Уж они-то ломают, взрывают и разбивают все подряд. И ящик, до того переживший прямое попадание ракеты, вдруг рассыпается в прах от одной пули, если это предусмотрено всеильным сценарием. Оконное стекло, поглотившее

весь ваш боезапас, радостно превращается в сверкающую труху согласно инструкции.

Еще хуже дела обстоят со злополучными "шпионскими элементами". Все обещанные разработчиками гаджеты и приемчики спецгентов вроде Сэма Фишера на поверку оказываются не более чем красивыми реверансами и данью моде. Что толку от оптоволоконной камеры, если использовать ее можно только в паре мест, которые определены разработчиками...

Как-то не вдохновляет всю игру чувствовать себя актером не шибко престижного театра, вынужденным делать только то, что от него требует деспот-режиссер.

Борода не делает козла раввином

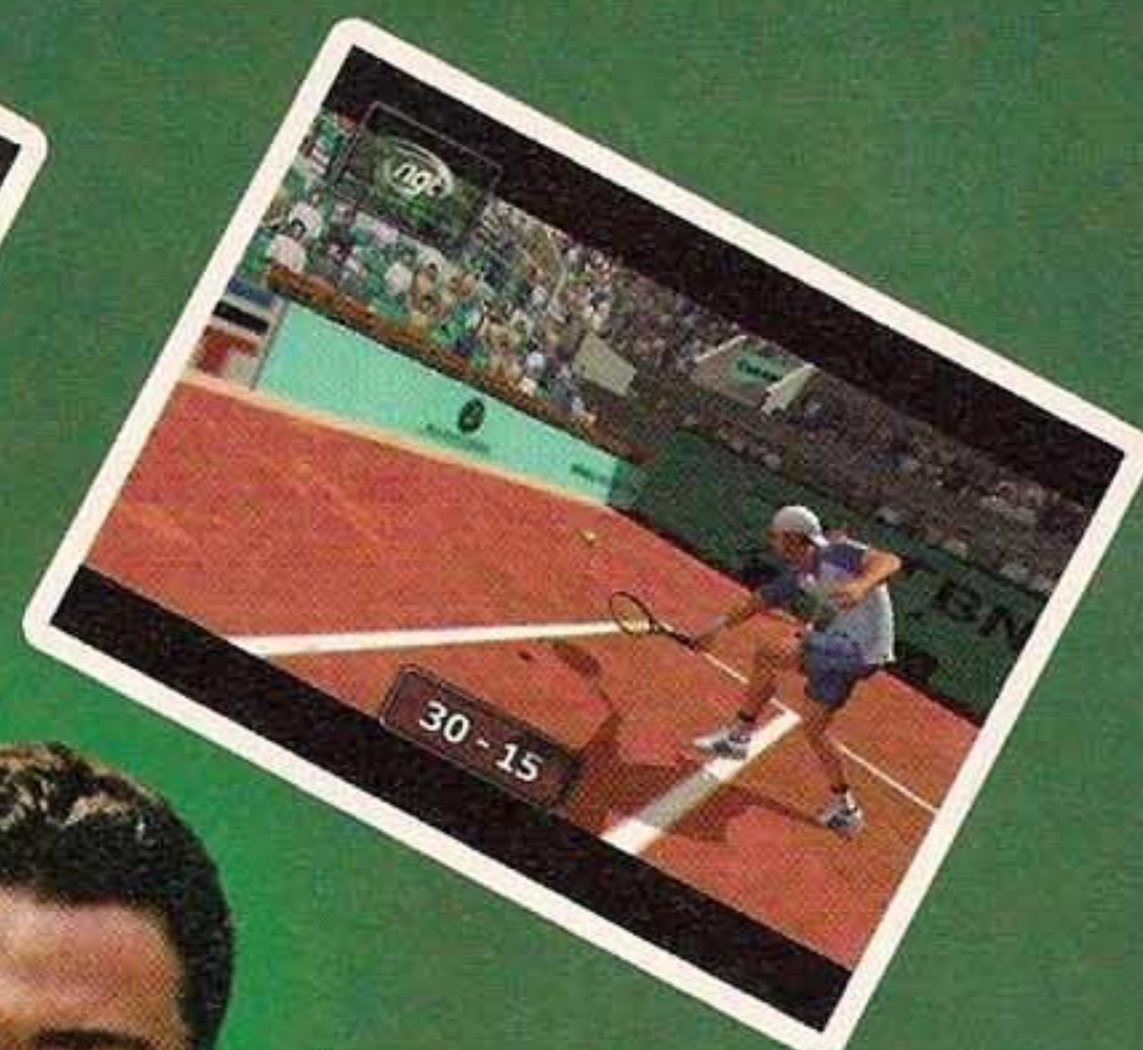
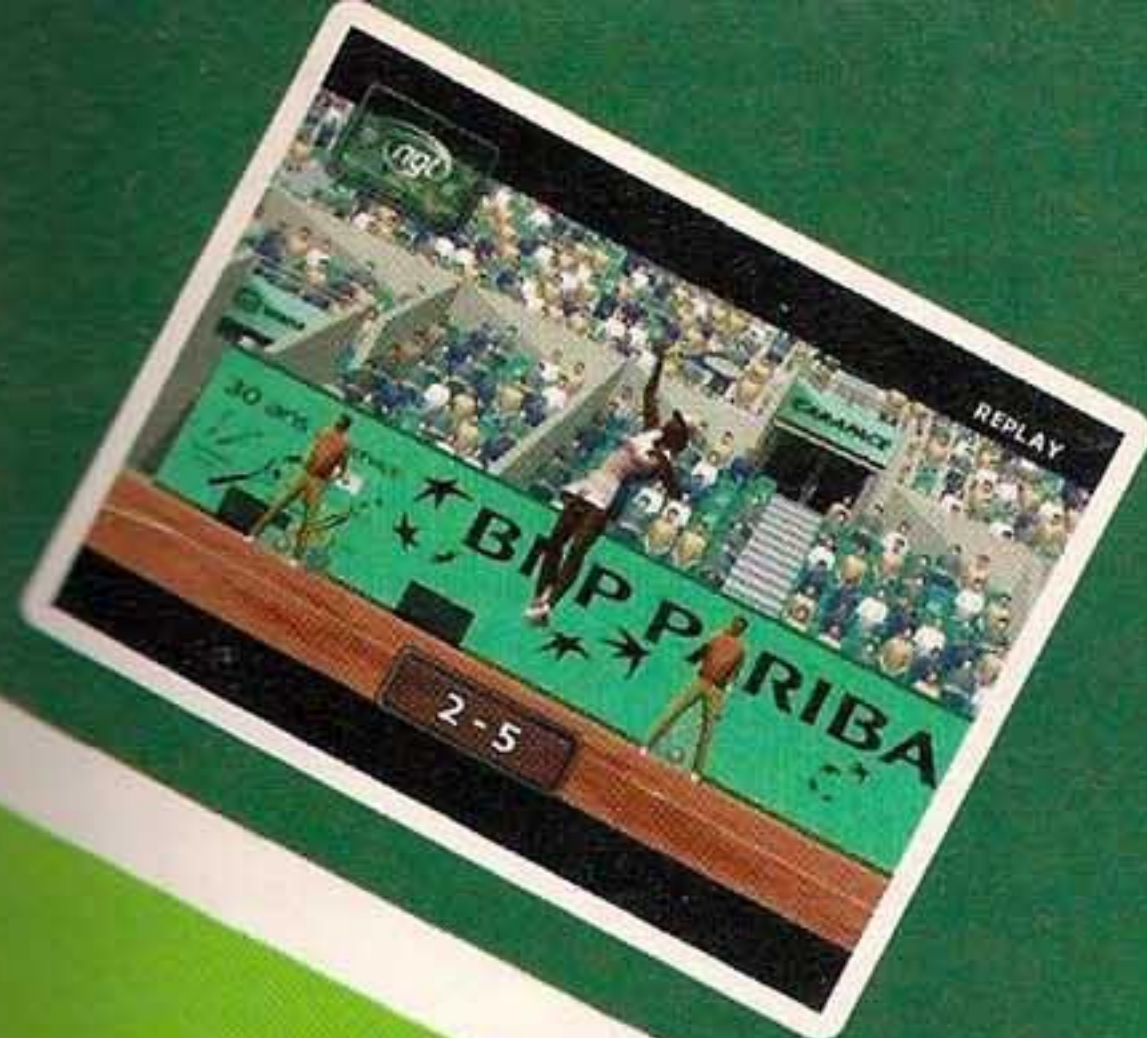
О технической стороне Condition Zero говорить вроде даже как-то и не совсем удобно. Когда в 2003 году разработчики рискуют выпускать игру на движке года 1998 — добра не жди. Спасти в такой ситуации может только чудо. Но чуда не произошло. Размытые текстуры, угловатые персонажи, слабая детализация уровней и мучительные ностальгические воспоминания об оригинальном Counter-Strike. Единственное, что изменилось в лучшую сторону, так это модели персонажей. Полигонов им отсыпали щедрей, анимацию сделали более плавной, да и над детализацией потрудились. Тем не менее ни с одним современным 3D-экшеном Condition Zero тягаться не в состоянии. Откровенно говоря, пожилой Return to Castle Wolfenstein смотрится на порядок лучше, чем новый Counter-Strike. Спецэффекты вроде пламени от выстрелов и взрывы выглядят донельзя убого — даже по меркам 2001 года, не говоря уже о сегодняшнем дне. Случайная мысль о том, что благодаря древнему движку игру можно запустить и на слабом компьютере, могла бы вселить некоторый оптимизм... Могла бы, но не вселяет.

+++

С неподдельной грустью приходится констатировать то, о чем мы так упорно молчали все эти годы, — Condition Zero устарела задолго до своего выхода. В пантеон нашего золотого "Центра" эта игра попала скорее уже по инерции, чем по совокупности заслуг. Конечно, где-то внутри еще теплится надежда, что в финальной версии все будет по-другому... Но, положив руку на сердце, верится в это с большим трудом. ■



Расстрел противника в упор из M4-A1 сопровождается веселым раскрашиванием стен вот такой пиксельной кровью.



- ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
- ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА АРЕНАХ АМЕРИКИ, ФРАНЦИИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
- В РЕЖИМОВ ИГРЫ
- БЛЕСТЯЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ЗАМЕДЛЕННЫЕ СЪЕМКИ



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 500 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб,
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.

Next Generation Tennis 2003 МАТЧБОЛ 2

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО
ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО
ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО
МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО
ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, WWW.MCE.EE, E-MAIL: MCE@MCE.EE, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38.
ПОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ 'МЕДИА-СЕРВИС-2000', ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ
И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО 'НОВЫЙ ДИСК'. ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ
ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ 'МЕДИА-СЕРВИС-2000'. ©2003 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED.

18 Wheels of Steel Across America

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Valusoft/SCS Software
Похожесть:	Big Mutha Truckers, Дальнотойщики
Системные требования:	CPU 700 (900) MHz, 256 Mb, 16 (32) Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Низкобюджетный симулятор американского парубка за рулем табельного тягача. К сожалению, при всей широкой любви разработчиков к большим грузовикам, матерщине сквозь зубы и грязным закусочным на ночных автозаправках, 18 Wheels of Steel Across America атмосферой похвастаться не может.

В чем тут дело — сказать сложно. С одной стороны — проще всего списать все неудачи на мизерный бюджет, который тут выглядывает из-за каждой мутной текстуры... Но ведь в аналогичных условиях была создана, например, аутентичная Big Mutha Truckers, играть в которую — сплошное удовольствие. Запуская же 18 Wheels, четко понимаешь, что все дело в правильно растущих руках и усердии-прилежании. В этой игре напрочь отсутствуют: физика, атмосфера и человеческая графика. Конечно, тягачи исправно бликуют хромированными поверхностями (а кто сейчас этого не умеет?), а из колонок льется непереносимый хард-рок. На этом все плюсы заканчиваются, а им на смену приходят отвратительные модели, отсутствие даже намека на физику, и так далее и тому подобное.

Искать в этом безобразии крупицы потенциала и придумывать объективные причины, почему вы должны тратить свое время на подобные игры, — нет ровно никаких оснований.

Рейтинг: 3,0

Dogfight: Battle for the Pacific

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Valusoft/Interactive vision
Похожесть:	Red Baron
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Системные требования:	CPU 500 (800) MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	0

Valusoft, кузница игр в ценовой категории "\$20 и ниже", периодически подкидывает нам приятные сюрпризы. В прошлом году это был гениальный I Was an Atomic Mutant!, в этом, похоже, Dogfight.

Рубрику подготовили:
Олег Ставицкий, Андрей Александров, Игорь Варнавский



Концепция геймплея проста до безобразия, но работает на ура. Что может быть веселее, чем лихие полеты на боевой "этажерке" времен Второй Мировой? Псевдоисторическая достоверность, помноженная на откровенно аркадное управление, — это гарантированно затягивает всех.

Самолет выписывает в воздухе такие пики, при ви-

де которых вся команда "Ил-2: Штурмовик" дружно слегла бы с нервным расстройством, — но у нас тут бюджетная аркада, в конце концов! Модная сейчас WWII-тематика в игре на удивление к месту. Я почти уверен — если заменить самолеты на какие-нибудь футуристические шайтан-ракеты, то Dogfight потеряет львиную долю обаяния.

Разумеется, Battle for the Pacific не войдет в анналы, не породит кучу подражателей и не станет суперхитом. У нее совершенно другая установка — это чистое, не замутненное ничем развлечение. Выжимаем гашетку и поливаем свинцом-напалмом супостатов. Рекомендуются всем любителям виртуальной авиации, которые не готовы третий день читать руководство, пытаюсь безуспешно взлететь с авианосца...

Рейтинг: 8,0

Yager

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	TNO/Yager Development
Издатель в России:	1С
Локализация:	1С
Похожесть:	"Шторм", "Шторм: Солдаты Неба"
Системные требования:	CPU 700 (900) MHz, 256 Mb, 16 (32) Mb Video
Мультиплеер:	Выйдет в виде патча
Сколько CD:	Два

На вашем компьютере все еще бушует "Шторм" и уходят в бой "Солдаты неба"? Тогда Yager обязательно заинтересует вас. Эта игра позволит вам занять место за штурвалом футуристического летательного аппарата и, взлетев в воздух, надирать одно очень мягкое место всем негодяям будущего.

Первое, что бросается в глаза — это окружающая среда. Игровой мир, в котором нам предстоит бороться с супостатами, проработан удивительно подробно. Отличный дизайн зданий, кораблей, насыщенность деталями, ну и,





ностью вжиться в мир Yager и получить гигантское удовольствие от проведенных в нем часов.

Остальные элементы игры, увы, выглядят несколько хуже. Боевая система значительно примитивнее той, что мы видели в "Шторме". Аркадность торчит отовсюду: можно и пополнять боеприпасы, просто подбирая их с земли, и чиниться на специальных ремонтных площадках... Миссии весьма оригинальны, однако оригинальность эта напрочь убивается предсказуемостью развития сюжетных заданий. Интеллект коллег и врагов примитивен, и в большинстве случаев они неспособны даже устроить что-нибудь хоть отдаленно напоминающее настоящий воздушный бой.

Но в целом, несмотря на все недостатки, игра получилась достойная. Просто не надо искать в ней какой-то "серьезный симулятор". Ищите лучше здесь веселую и несложную леталку с интересным сюжетом и красивейшими пейзажами...

Рейтинг:  6,5

Warhammer 40000: Fire Warrior

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	THQ/Kuju Entertainment, Games Workshop Interactive
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	X-COM: Enforcer, Mace Griffin: Bounty Hunter
Системные требования:	CPU 450 (900) MHz, 128 (256) Mb, 16 (32) Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два



матра интро, снятого, вероятно, на любительскую камеру. К счастью, сюжетные судороги, которые подаются здесь посредством плохо поставленных и пафосных скриптовых сценок, прекращаются уже через пару-тройку миссий.

Даже пятиминутный променад по унылым и скудно обставленным уровням убеждает в том, что игра создавалась в условиях крайне ограниченного финансирования. Классическая схема построения "прямолинейных" карт здесь доведена до абсурда: на первых порах уровни почти целиком состоят из узких прямых коридоров. Чуть позже коридоры становятся шире, но суть от этого не меняется. Дизайн вообще не выдерживает никакой критики. Помещения, созданные по технологии copy/paste, захлаплены ненужными предметами, а облик противников оставляет стойкое ощущение затяжного творческого кризиса дизайнеров (чего только стоят вражеские командиры, вооруженные... бензопилами).

Скопированное с HALO управление не раздражает, ибо придумать что-то лучше достаточно сложно. Но если однообразие внутренних пространств в боевике от Bungie компенсировалось ураганным геймплеем и по-настоящему живыми и эмоциональными противниками, то у Fire Warrior та-

конечно же, графический движок, который генерирует очень качественную картинку. Плюс — не забудьте добавить интересный и увлекательный сюжет. В итоге — на выходе получается ядерная смесь под названием "игровая атмосфера", прием которой даже в небольших дозах помогает игроку пол-

ной палочки-выручалочки нет. Пушки на редкость бестолковы, а враги — слишком тупы. Иногда они, повинаясь велению скрипта, пытаются прятаться за укрытиями, однако в конце концов все равно лезут в лобовую. Отстреливать все разрастающиеся толпы неорганизованных идиотов попросту утомительно.

Технологическая основа сделана на том же уровне, что и все остальное. Засилье серых текстур, примитивные спецэффекты, тотальная экономия полигонов, исчезающие с поля боя трупы, ужасная физика — список прегрешений можно продолжать до бесконечности. Особо умиляет "анимация": тяжело раненые парализованные враги обожают садиться на землю, хватаясь при этом за голову. Со стороны это выглядит не как предсмертная агония, а как напряженный мыслительный процесс.

Не отстает и звук. Столь некачественные звуки и речь можно услышать лишь в самых... как бы это помягче... аутсайдерских экшенах вроде Mace Griffin. Надеемся, что российский издатель игры — компания "Руссобит-М" — сможет немного подретушировать общую печальную картину и пригласит для озвучки игры хороших актеров...

Рейтинг:  3,0

Локализации

Дело 13

Оригинальное название: CID — The Steppenwolf Case ●

Жанр: Полицейский квест ● Издатель в России/Локализация: IC/snowball.ru

ОБ ИГРЕ. "Дело 13" очень хочется за что-нибудь похвалить — хотя бы потому, что у нее один с соседними "Вампирами" западный (да и российский) издатель. Но получается, если честно, слабо.



квест позапрошлого года. Вместо видео — размытое слайд-шоу с фотографиями главгероев, вместо криминальной лаборатории — бледная гора пикселей в 256 цветах, вместо меню — сплошное недофинансирование...

Хочется верить, что ортодоксальные любители полицейских будней закроют глаза на все эти непотребства и сольются с игрой в коллективном экстазе, но я через чувство прекрасного, извините, переступить не смог. Такого пренебрежительного отношения к игрокам мы не видели уже давно.

ПЕРЕВОД. Надпись на коробке гласит, что игру озвучивали профессиональные актеры театра и кино. Очень может быть, но от этого легче не становится. Пока черноволосый персонаж игры будет, непонятно зачем, разговаривать с кавказским акцентом (голову даю на отсечение — в оригинале такого и близко не было), а игра — пестрить шутками типа "предлагаю переименовать улицу Кердак в Кирдык", подобный перевод вряд ли получит более высокий балл. Для полноты картины добавьте сюда повальное использование банального Arial во всех меню, и вы подпишетесь под нижестоящей оценкой сами.

Рейтинг:  3,5



Концептуально игра представляет собой скрупулезный полицейский квест со всеми вытекающими — инспектированием места преступления, допросом свидетелей и непременным визитом к патологоанатому. Но — во всем этом решительно нет желания разбираться, потому что так не выглядел даже самый аскетичный



Вампиры

Оригинальное название: **Nosferatu: The Wrath of Malachi** ● Жанр: **FPS** ● Издатель в России/Локализация: **1C/snowball.ru**

ОБ ИГРЕ. Столь беззастенчивого и разудалого трэша, признаюсь, не было уже лет пятьдесят. Вся прелесть "Вампиров" заключается в том, что они



даже на минуту не пытаются прикинуться хорошей игрой. В результате мы имеем настолько концептуально выверенный игротрэш, что **BloodRayne** натурально отдыхает.

Герой под нашим чутким управлением занимаемся методичным уничтожением вампиров, оборотней и прочих вурдалаков, разя несчастных при помощи верного клинка, осинового кола и, разумеется, распятия. От последнего гады, что характерно, решительно отказываются залезать обратно в гроб, а только жмурятся и чешут глаза. Все это безобразие разворачивается в копеечных декорациях позавчерашнего движка и периодически разбавляется поиском аршинных ключей для амбарных замков. Размазать "Вампи-

ров" по стенке, подойдя к ним со стандартными требованиями (графика-звук-геймплей), не составит никакого труда, но этого почему-то совершенно не хочется делать.

В совокупности с соответствующим переводом (о котором см. ниже), "Вампиры" являют собой такой замечательный и стопроцентно авангардный расстрел неладно скроенных из трех полигонов упырей, что, право слово, на эту игру стоит обратить внимание.

ПЕРЕВОД. Учитывая специфику испытуемого, гиперпафосные голоса актеров вписываются в концепт практически идеально. Вы же не ожидаете, скажем, от исполнителя роли маньяка в очередной серии "Пятницы, 13-е" игры уровня Роберта Де Ниро? Примерно то же самое имеет место и в нашем случае — закадровый голос надрывно возвещает об ожидающих нас впереди кошмарах, а готические шрифты добавляют соответствующей атмосферы. В результате — локализация, возможно, помимо желания локализаторов, весьма органично дополняет общую концепцию.

Рейтинг: 6,5



Жабы

Оригинальное название: **Froggy** ● Жанр: **Аркада** ● Издатель в России/Локализация: **1C**

ОБ ИГРЕ. На волне модных ретро-веяний, похоже, поднимается из могилы давно забытый жанр. "Жабы" — настолько выверенный наркотик, что буквально через пять минут игры перестаешь отдавать себе отчет в том, какое непотребство разворачивается на экране.

А происходит там следующее: хомяк в доспехах с забралом расстреливает из арбалета падающих ему на голову жаб. Собственно, все. Хомяк управляется при помощи мышки, а стреляет либо по левой клавише, либо по пробелу. Лягушек, разумеется, насчитывается несколько разновидностей, но больше всех радуют раздувшиеся и с высунутым от счастья языком суринамские пипы.



Единожды запустив это "торжество постмодернизма", можно серьезно подсесть. За счет чего создается такой наркотический эффект — совершенно непонятно, но — факт: "Жабы" затягивают буквально через несколько минут, и оторваться от них уже решительно невозможно.

ПЕРЕВОД. Локализовывать в игре решительно нечего — полторы строчки тьюториала и несколько пунктов меню. Впрочем, все переведено очень гладко, без самодетальности и с душой. Приятная во всех отношениях локализация старомодной аркады.

Рейтинг: 8,0



Кати шары!

Оригинальное название: **Pure Pinball** ● Жанр: **Пинбол** ● Издатель в России/Локализация: **1C/snowball.ru**



ОБ ИГРЕ. Если среди наших читателей найдется хотя бы полтора поклонника такого специфического развлечения, как пинбол, то "Кати шары!" — безусловно их выбор. Помимо них, игру остается отрекомендовать исключительно любителям Мураками и его "Пинбола 1973", где главный герой охотился за любимым аппаратом своего детства. Игра

выполнена с такой любовью, что остается только позавидовать здоровому фанатизму ее создателей — полное 3D, множество камер, включая обзор автомата, и, наконец, физиономия игрока, которая отражается на хромированной поверхности шарика.



ПЕРЕВОД. Переводить симулятор пинбола — занятие несложное. Однако надо отдать ребятам из **snowball.ru** должное — томный голос девушки, предлагающий "попробовать еще", действительно заставляет запустить игру лишние пару раз.

Рейтинг: 8,0



Проклятие фараонов

Оригинальное название: *Amenophis* ● Жанр: Квест ●
Издатель в России/Локализация: 1С



ОБ ИГРЕ. Решительно непонятно, откуда нам на голову сыпятся подобные продукты. Очевидно, программистов компании Galilea держали в звукопроницаемом подвале не один год, ибо так квесты не делают уже очень давно...

Рисуйте картинку: набивший оскомину Египет, 30-е годы прошлого столетия, частный детектив, который

страстно и безуспешно хочет походить на Индиану Джонса, похищение девушки и разная псевдоисторическая дребедень. Здесь же: круговой обзор на 360 градусов, отрендеренный в низком разрешении 800x600, полное отсутствие анимации при переходе из одной локации в другую и трехмерные ролики очень невысокого качества.

Вполне может быть, что за всеми этими не шибко приятными декорациями и скрывается глубокий интересный квест, который не грех пройти, предаваясь ностальгии по временам, когда игры от Cryo Interactive были на пике своей популярности, но, признаюсь, делать этого категорически не хочется.



ПЕРЕВОД. Локализация на удивление адекватная: шрифты, голоса и тому подобное — все на месте. Печально, что это, скорее всего, мало поможет "Прокланию фараонов" обрести широкую популярность у играющих масс.

Рейтинг: 4,5



Post Mortem

Оригинальное название: *Post Mortem* ● Жанр: Квест ●
Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус

ОБ ИГРЕ. Замечательный нуар-сюжет, завернутый, к сожалению, в низкобюджетную графическую оболочку Myst-образного квеста. Грустно до боли, так как сюжет и атмосфера игры — гениальные. Ритуальные маски, тайные сообщества, постоянный дождь и ночной Париж...

Post Mortem создана на стыке высокого стиля и плохого квеста. Из этого мог бы получиться отличный фильм или интересная книга. Но получился он — плохой квест, с мутными панорамами в 360 градусов, утомительным



поиском предметов и диалогами, которые работают по первобытному принципу перебора всех возможных реплик. Очень грустно, особенно в свете того, что *Post Mortem* вышла из-под пера такой уважаемой конторы, как Microids.

ПЕРЕВОД. Локализация из всех сил старается исправить общее положение, и местами ей это неплохо удается. Испортить наигранными голосами нуар-триллер — что может быть проще? Но ребята из "Логруса" сработали отлично — все, от меню, шрифтов и перевода всевозможных записок до великолепно озвученных диалогов, сделано на твердое "отл.". Очень приятная локализация.

Рейтинг: 7,0



ВЬЕТНАМ

ТРОПА ХО ШИ МИНА



- Более 60 миссий
- Действия и функции персонажей исторически точно переданы
- 3D звуковые и визуальные эффекты
- Великолепно представленные военные действия
- Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 450 МГц; 128 Мб RAM;
Видео 16 Мб, DirectX® 8.0;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® 700 МГц; 256 Мб RAM;
Видео 32 Мб, DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список

растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателя

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Heaven & Hell	1C/Nival Interactive	CDV		4 кв 2003
Lionheart	1C/Nival Interactive	Vivendi		4 кв 2003
Lord of the Rings: War of the Ring (Властелин Колец: Война Кольца)	Софт Клуб	Vivendi	B	Ноябрь 2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Need for Speed: Underground	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Neighbours From Hell 2	Руссобит-М	JoWood		2004
Next Generation Tennis 2003 (Матчбол 2)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Petersson & Findus 1 (Петсон и Финдус: Рождество у Петсона)	1C/troll.ru	Gammafon		Декабрь 2003
Robin Hood: Defender of the Crown (Робин Гуд: На Страже Короны)	Акелла	Cinemaware	J,Db	4 кв 2003
ScoobyDoo: Glowing Bugman	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Jinx at the Sphinx	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
Starscape (Космическая Одиссея)	1C/snowball.ru	Moonpod		Декабрь 2003
Worms 3D	Софт Клуб	Sega	J,B	Ноябрь 2003
XIII	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Хоббит	Софт Клуб	Vivendi	B	Ноябрь 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
3D Ground Zero (Планета Сокровищ)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
3D Mars Mission (Миссия: Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Agarito's Crazy Adventure (Агапито: Безбашенные Каникулы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Ballerburg	1C	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Январь 2004
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Black & White 2	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Blitzkrieg: Total Challenge	1C/Nival Interactive	Intex Publishing		4 кв 2003
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Bubble Trouble	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Декабрь 2003
Car Tycoon (Автомагнат)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		4 кв 2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	4 кв 2003
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Claw (Капитан Клык)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клуб	Vivendi	B	Ноябрь 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	1 кв 2004
Crime Patrol (Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
Crime Scene Investigation	1C/Логрус	Ubi Soft	J	2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	4 кв 2003
Crystal Worlds (Звездные Врата)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,Db	1 кв 2004
Day of the Mutants	1C	Techland		2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1C	Anarchy Enterprises		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	2 кв 2004
Dragonfarm (Обитель Драконов)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Ноябрь 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	Декабрь 2003
Drug Wars (Картель: Кокаиновые Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004

СУДЬЯ ДРЕДД®

Уникальная атмосфера гигантского мегаполиса Мега-Сити Один
Огромный выбор всевозможного оружия
Отличная графика и высококачественный звук
Возможность совместного прохождения игры несколькими игроками



В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxhez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	4 кв 2003
Eric Young's Squad Assault: West Front (Штурм: Западный Фронт)	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Ноябрь 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Frontline Command	1C	Koch Media	J	2003
Giant Eagle II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	1 кв 2004
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Gruntz (Gruntz. Месть Карапузиков)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Gun Metal (Братство Стали)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Yeti Studios Limited	J,Db	Ноябрь 2003
Haegemonia. The Solon Heritage	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality		4 кв 2003
Halcyon Sun (Солнце Халкиона)	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Ноябрь 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	2 кв 2004
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	4 кв 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Февраль 2004
Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Joint Operations (Операция "Вулкан")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Judge Dredd vs. Judge Death	1C	Vivendi	J	2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Kelly Slater's Pro Surfer (На Гребне Волны)	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	4 кв 2003
Kids in Distress (Что Такое Хорошо, Что Такое Плохо)	Новый Диск	Nawar	J,Db	Ноябрь 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Декабрь 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman (Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	4 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Leisure Suit Larry VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Ноябрь 2003
Life on Mars (Твой Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Lord of the Rings: Return of the King	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Mad Dog 2: The Lost Gold (Бешеный Пес 2: Пропавшее Золото)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Master Li	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Meteor Blade	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Metropolis (Метрополис)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomintrolls: Hide & Seek (Муми-тролли: Таинственный Гость)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomintrolls: Lamp (Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Ноябрь 2003
Moomintrolls: Out at the Sea (Муми-тролли: Морская Прогулка)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Декабрь 2003
NBA Live 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Neverend	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Mayhem Studios	J	Декабрь 2003
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
P2	Руссобит-М	City Interactive	J	Декабрь 2003
Painkiller (Painkiller: Крещеный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Patrician 3	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Ноябрь 2003
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxhez Entertainment	J,Db	4 кв 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Ноябрь 2003
Rainbow Six 3: Athena Sword	NMG	Ubi Soft	J	Декабрь 2003
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1C	THQ		4 кв 2003
Robocop	1C/Nival Interactive	Titus Interactive Group		4 кв 2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	4 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004

TEAM17

SEGA



Легендарные «Червяки» возвращаются!
Полностью трехмерные поля сражения, новейшие методы
уничтожения противников, новые виды вооружения —
война никогда еще не была столь веселым делом!

**ЧЕРВЯКИ
ИДУТ
НА ВОЙНУ!**



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

Локализация и дистрибуция — компания «Софт Клуб». Москва, 1-й Хвостов пер., д. 11А, офис 211. тел. (095) 232 69 52 e-mail: sales@softclub.ru

В РАЗРАБОТКЕ

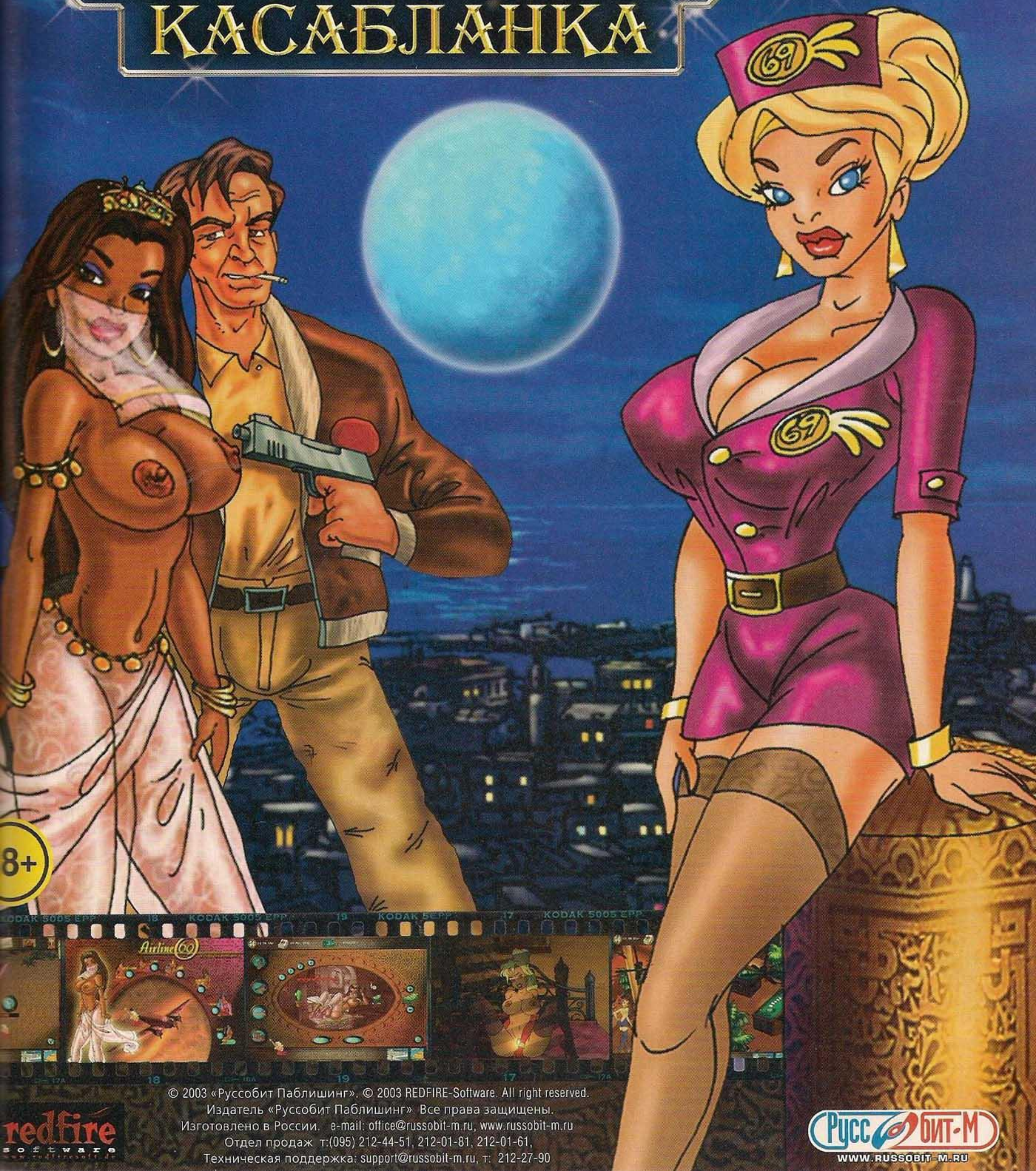
Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	1 кв 2004
Salammbô (Саламбо)	1C	The Adventure Company		2003
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	4 кв 2003
ScoobyDoo: Phantom of the Knight	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Showdown in GhostTown	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Декабрь 2003
Slimf's Bowlielash (Вышибалы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Procontis	J	Ноябрь 2003
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWooD	J	4 кв 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWooD	J	Декабрь 2003
Space Arcade Collection (Звездные Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Spellforce	Руссобит-М	Phemonix	J	Ноябрь 2003
SpyHunter	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Strategic command 2	Акелла	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Swordman II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	Ноябрь 2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изида)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Декабрь 2003
The Last Bounty Hunter (Последний Охотник)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
The Legend: King's Legacy	NMG	Mayhem Studios/DXT	J,Db	Декабрь 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой Переполюх)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		4 кв 2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Trainz	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	J,Db	1 кв 2004
UFO Aftermath	1C	Cenega	J	4 кв 2003
Ultimate Trainz Collection				
(Твоя Железная Дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	4 кв 2003
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Январь 2004
Uplink (Сеть)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Introversion Software	J	Ноябрь 2003
Victoria	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		4 кв 2003
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail				
(Вьетнам: Тропа Хо ши Мина)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Декабрь 2003
Warlord's IV: Heroes of Etheria				
(Барлоды IV: Герои Этерии)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	J	Декабрь 2003
Warrior Kings Battles	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Empire Interactive	J	Ноябрь 2003
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Декабрь 2003
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Wind & Cloud 2	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		2003
WWW43	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Ноябрь 2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Ноябрь 2003
X-Beyond the Frontier				
(X: Эпизод I — По Ту Сторону Границы)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J,Db	1 кв 2004
Xrand Rally	1C	Techland		2003
X-Tension (X: Эпизод II — Мобилизация)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J	1 кв 2004
Yager	1C	THQ		4 кв 2003
Гонки в Диснейленде	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Ноябрь 2003
МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ СОЛИТ 2КГ:				
Шутки Палачей	Руссобит-М	Konjani	J	4 кв 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Ноябрь 2003
Тарзан	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

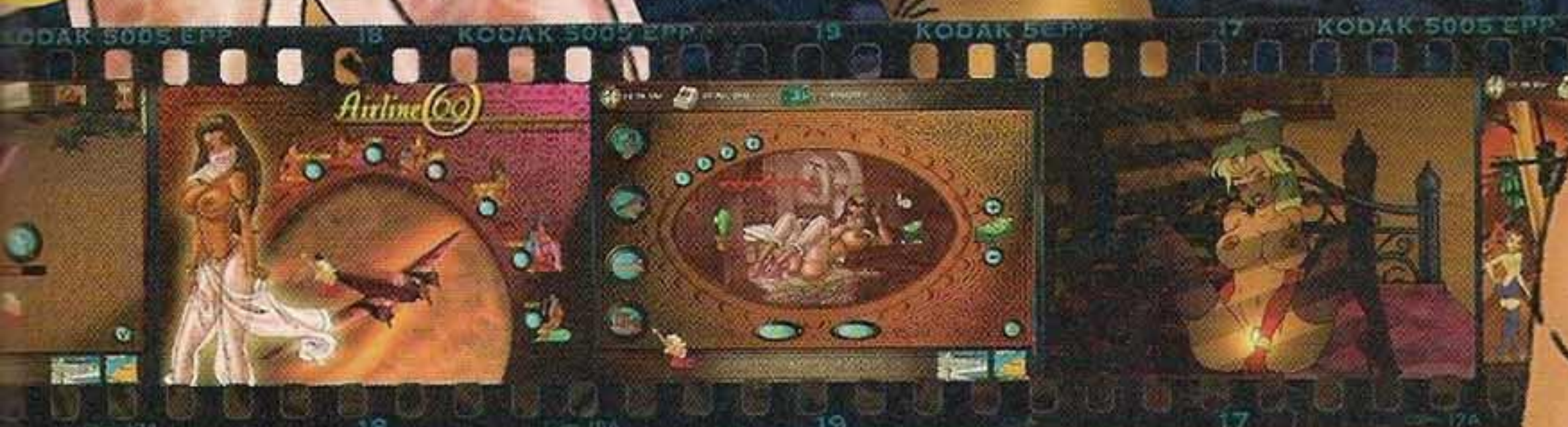
Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: Эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Amenophis (Проклятие Фараонов)	1C	DreamCatcher Interactive	J	Октябрь 2003
Angels vs. Devils (Добро Против Зла)	1C	Не объявлен	J	Октябрь 2003
Armobiles (Боемобили)	1C/Логрус	Не объявлен	J	Октябрь 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	Октябрь 2003
Bikini Karate Babes				
(Бабцовский Клуб: В Бикини и Без)	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Октябрь 2003
Command & Conquer Generals: Zero Hour	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Commandos 3: Destination to Berlin				
(Коммандос 3: Пункт Назначения — Берлин!)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Октябрь 2003
Cycling Manager 3	Акелла	Cyanide studio	J,Db	Октябрь 2003

Объект 69

КАСАБЛАНКА



8+



© 2003 «Руссобит Паблишинг». © 2003 REDFIRE-Software. All right reserved.

Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены.

Изготовлено в России. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Enigma: Rising Tide (Код "Энигма": Секретный Фарватер)	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Октябрь 2003
FIFA 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Fire Chief (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Freedom Fighters	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Froggy Castle (Жабы)	1C	RealOne Arcade	J	Октябрь 2003
Grom (Гром)	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind		Ноябрь 2003
Harry Potter: Quidditch World Cup	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
In the Shadow of the Raven (Тень Ворона)	Акелла	Cinemax	J,Db	Октябрь 2003
Knight Shift (Рыцари за Работой)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	Октябрь 2003
Law and Order (Закон и Порядок: Смерть за Деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	Октябрь 2003
Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Monster Truck Fury (Монстры Бездорожья)	Акелла	Iridon Interactive	J,Db	Октябрь 2003
NHL 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Pacific Warrior 2 (Ударная Эскадрилья: В Небе над Тихим)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	Октябрь 2003
Post Mortem	1C/Логрус	Microids	J	Октябрь 2003
Pure Pinball (Кати Шары!)	1C/snowball.ru	Iridon	J,Db	Октябрь 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe		Ноябрь 2003
SimCity 4: Rush Hour	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Svea Rike III (Варяги: Северные Дружины)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Ноябрь 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids		Октябрь 2003
The 3rd Wave (Третья Волна)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J	Октябрь 2003
Torrente (Торренте Ла Бомба)	1C	Electronic Arts	J	Октябрь 2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids		Октябрь 2003
Warcraft III: The Frozen Throne	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Деактивация	Step Creative Group	Акелла	J,Db	4 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Alice's Space Adventure (Тайна Третьей Планеты)	Акелла	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Homeplanet: Игра с Огнем	Revolt Games	Руссобит-М		2003
LockOn: Современная Боевая Авиация	Eagle Dynamics	1C		2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2003
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
Stalker: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Treasure Hunt	Anvil Entertainment	NMG	J	Декабрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Бригада E5: Новый Альянс	Апейрон	1C		2004
Бумер	Gaijin Entertainment	1C		2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1C		2004
Звездные Волки	X-bow software	1C		2004
Казачи 2: Наполеоновские Войны	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004
Магия войны: Тень повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Магия Крови	Sky Fallen	1C		2004
Механоиды	SkyRiver Studios	1C		2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	2 кв 2004
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Петька 4: День независимости	Сатурн+	Бука	J,Db	4 кв 2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Революционный квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Сфера	Никита	1C		2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	4 кв 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	4 кв 2003
Фаза: Исход	Poga и Копыта	Руссобит-М		2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Октябрь 2003
Магические Шахматы	Superempire Interactive Inc.	NMG	J	Октябрь 2003
Рандеву с Незнакомкой. Клубника По-деревенски	ExE Soft	Руссобит-М		Октябрь 2003

РУССКИЙ ФРОНТ

2



Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® II 300 МГц; 64 МБ RAM; Видео 8 МБ; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 600 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик
ЭлектрониксМТ

Матвей Кумби

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE



Я ждал эту игру два года. Где-то у сердца, рядом с мятым паспортом и жестяной флягой шайтан-воды, постоянно носил календарик, в котором вычеркивал дни, недели и месяцы. Я прошел оригинальный **Max Payne** семь или восемь раз. Семь или восемь раз стоял на крыше того ледяного небоскреба, расстреливая страховочные тросы телевизионной башни, семь или восемь раз садился в синюю патрульную машину NYPD, семь или восемь раз внимательно разглядывал надпись "Это только начало Боли. Путешествие Макса сквозь ночь продолжится"...

Я научился держать на лице ухмылку — как у Макса. Я купил длинный черный плащ — как у Макса. Я нашел в дальнем шкафу белые полукеды — как у Макса. Я раздобыл комплект гавайских рубаш в точнос-

ти как у Макса... Черт, но почему меня никто не предупредил, что во второй части он будет ходить с постным лицом, в сорочке, галстуке и сверкающих крокодиловых ботинках?!

Mr. Payne goes to Noir-York City

Спустя два года Макс снова возвращается в Нью-Йорк. Нью-Йорк без двух башен Всемирного Торгового Центра. Нью-Йорк без снежной бури и наркотика Valkyr. В осенний и дождливый Нью-Йорк — Нуар-Йорк Сити.

Вы спрашиваете, как он выкарабкался? Альфред Вуден сдержал свое слово — хитрый старик превратил Макса-бандита в Макса-героя, вернул ему любимую работу и устроил старшим оперативником в нью-йоркский "убойный отдел" под

Жанр:	Action
Изготовитель:	Rockstar Games
Разработчик:	Remedy Entertainment/Rockstar Games
Похожесть:	Max Payne
Необходимо:	CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно:	CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.maxpayne2.com

лишнюю опеку детектива Бравуры. Да-да, того самого Джима Бравуры, который два года назад носился за Максом по всему городу и орал в мегафон: "Пейн, игры закончились — выходи с высоко поднятыми руками!"... Впрочем — стоп. Рассказывать дальше — сродни преступлению. Лучше играйте сами.

Честно говоря — если вы не прошли до конца первую часть, лучше вовсе не садитесь за **Max Payne 2**. Поймать все сливки, ощутить самый вкус местного сюжета можно, только зная наизусть сценарий тогдашней сезонной охоты Пейна. Большинство героев саги спокойно переключались во вторую серию. А киллерша-профессионалка Мона, та роковая женщина, которая когда-то дважды приставляла кольт к выбритому максовому виску, так и вовсе из персонажей второго плана выбилась в главные действующие лица и теперь работает наравне с Максом. Как нетрудно догадаться, между этими двумя и раскручивается злополучная love story.

Все стилевое — как внешнее, так и внутреннее — оформление **Max Payne 2** крутится вокруг одного простого определения: "зима закончилась, и сразу наступила осень". Все правильно: у такого нуарного персонажа, как Макс, не может быть "весны" или "лета". Даже знакомые аккорды заглавной му-

зыкальной темы теперь исполняет не по-зимнему надрывное фортепиано, а вязко-тягучая виолончель. Резкий переход от клавишных к смычковым — верный знак смены минорного тона.

В игре больше нет той истерии, того непередаваемого чувства полной обреченности и безнадеги. Вместо этого во второй части правит бал осеннее, дождливое настроение. Какая-то древняя самурайская тоска — острый плач по священным заветам бусидо. Если бы Макс был толстым негром, разводил на крыше голубей и под звуки рэпа чистил снайперскую винтовку — его можно было бы назвать "псом-призраком" (да-да, как в кино). Но он — тощий европеоид, меланхолик, и у него в квартире нет даже магнитофона. Персонаж, как будто под копирку списанный с учебника "идеальный главный герой полицейской драмы". Не псих, как раньше, не бунтарь. Просто уставший человек.

В соответствии с новым характером, у Макса появилось и новое лицо. Вместо вызывающе-яркой физиономии Сэма Лэйка (по совместительству — главного сценариста обеих частей) роль Макса во второй части отдана новому актеру — более подходящему типу. "Макс ухмыляющийся" ушел в никуда и прихватил с собой злополучные кеды и гавайскую рубашу.



▲ Макс и Мона. Мона и Макс. Почти Бонни и Клайд... Смертельно опасный "Твикс": вместо орехов и шоколада — "беретта" и винтовка Драгунова.



▲ Пока мисс Сакс дебоширит на верхних этажах стройки, где-то внизу придавленный досками Макс отчаянно матерится по рации.

В сиквеле стало не в пример меньше графических новелл, но появилось множество скриптовых роликов. Мы идем по сюжету не от комикса к комиксу, а постоянно движемся по непрерывной колее событий. Не отвлекаясь от дела, Пейн ежеминутно комментирует каждый свой шаг, как будто рассказывает одну длинную историю.

И как он ее рассказывает, черт побери! Порой Max Payne 2 хочется разложить на чистом операционном столе, привязать тугими ремнями к ножкам и жестоко порвать на цитаты. И не только на фирменные фразы самого Макса, но и на цитаты жанровые, ситуационные. Вон тот момент — явно из старичка Тарантино, там — четко прослеживаются финчеровские мотивы, а здесь — какая-то серия "Майка Хаммера"... Возможно, это напоминает бред, но в "Максе" хочется специально выискивать цитаты, даже там, где их нет. Например, где-то в середине игры автор этих строк вдруг понял, что сцена в больнице — это прямой отголосок разухабистой гангста-драмы "Апрель". Мысль о том, что сценаристы Max Payne 2 вряд ли слышали о многогранном

режиссерском таланте Кости Мурзенко, почему-то пришла в голову в самую последнюю очередь...

Dearest of all my friends

На первый взгляд геймплей Max Payne 2 остался точно таким же: рельсовая беготня по абсолютно линейным уровням с безостановочным отстрелом супостатов в slo-mo. Поначалу кажется, что пара небольших изменений в игровом процессе ничуть не меняют общей картины, но, поиграв с полчаса, понимаешь: не тут-то было.

Начать хотя бы с простого факта: отныне полоска slo-mo автоматически восполняется со временем. Неслыханно! То есть вместо того, чтобы четко планировать каждую перестрелку, стараясь сэкономить невидимую субстанцию "замедленного времени", теперь мы можем спокойно отдыхать в укромном уголке, дожидаясь, пока песочные часы вновь заполнятся до краев?.. Нет, и еще раз нет! И хотя с одной стороны — с упрощением системы из игры улетучивается бывшее самурайское изящество сражений, с другой — теперь Макс может не сморкнувшись



▲ Приняв на грудь "коктейль Молотова", хореографическая пара спецназовцев исполняет танец "Ах, не унять этот страстный огонь".

завалить десять-пятнадцать гангстеров за один slo-mo-сеанс. Даже с такими гуманными к игроку правилами борьбы любая более-менее серьезная схватка в Max Payne 2 по-прежнему требует полного расхода заветной "замедлялки".

Второе изменение — не менее глобальное. Помните, что больше всего раздражало во время перестрелок в оригинальном Max Payne? Если Макс в замедленном движении прыгал в сторону и одновременно отчаянно палил с двух рук, то, приземлившись, сразу же начинал подниматься на ноги. Неудивительно, что в 90% всех фатальных случаев вражья пуля настигала нашего неваляшку именно в этот ответственный момент. Во второй части Макс поумнел и, даже приземлившись, непрерывно продолжает стрелять из всех бортовых орудий, изящно лежа на боку. Мелочь — а в корне меняет геймплей.

Что же касается прочих нововведений, то они не играют какой-то особенной роли. Да, теперь можно стрелять из Desert Eagle с двух рук. Да, отныне не возбраняется крошить черепашки супостатов прикладом. Да, в боевом арсенале появи-

лись такие замечательные вещи, как автомат Kalashnikova и снайперская винтовка Dragunova. Но это скорее так — пшик, косметика. Еще одно развлечение отчаянных мододелов. И я с полной ответственностью могу заявить, что будь в распоряжении Макса только один пистолет, игра не потеряла бы и грамма своего обаяния. Она берет не разнообразием носимых пушек и экстерьеров агентов сил зла. Вовсе нет.

Wake up from american dream

Max Payne 2 красив. Чертовски красив. И если бы мы росли не в промозглых рабочих кварталах, играя в "войнушку", а где-нибудь в теплых краях, читая, скажем, Есенина, то, не сходя с места, сочинили бы оду на восшествие Макса на трон самой красивой игры современности. Именно так — графический движок способен генерировать самую реалистичную на сегодняшний день картинку. Текстуры заоблачных разрешений, отличные модели персонажей с бесчисленным количеством полигонов — и так далее и тому подобное. Что еще крайне немаловажно — Max Payne 2 совер-



▲ Еще секунду назад двое джентльменов обсуждали тяготы семейной жизни. Сейчас Макс поможет им преодолеть кризис среднего возраста.



▲ Железный парниша не меняется в лице даже когда рвет на части врагов огнем из "ингрэмов".

шенно не тормозит даже на конфигурации, максимально приближенной к минимальным системным требованиям. А это уже вообще нечто неслыханное.

Физический движок игры (между прочим — знаменитый Havok 2.0) на двести процентов отрабатывает каждый цент, вложенный в его лицензирование. Все, практически все объекты — абсолютно интерактивны. Вы можете пройти по комнате: качнуть ногой пластиковое мусорное ведро или рассыпать пепельницу; уронить на пол системный блок компьютера или пнуть пустую пивную банку; столкнуть с подставки дорогую китайскую вазу или разбросать по столу коллекцию бейсбольных карточек. От подобной свободы натурально пьянеешь и первые полчаса только и делаешь, что испытываешь физический движок "на прочность".

Но — тщетны поиски ошибок, физика в Max Payne 2 действительно честная, без обмана. И хотя дело не доходит до полного разрушения архитектуры, как, скажем, в "Операции Silent Storm", но местной интерактивности и так хватает с головой.

Справедливости ради стоит признать, что она интерактивна в игре присутствует скорее "для галочки" — никакого реального применения законам Ньютона в Max Payne 2 не нашлось. Но с другой стороны — как же, право, приятно в припадке бешенства разметать по комнате картонные ящики, повалить на пол книжные стеллажи и сбить с ног секьюрити резко открытой дверью!

Что еще? Еще детали. Эта игра состоит из мелких деталей: из черного эбонитового телефона на столе детектива Винтерсон, мятого халата на кресле в квартире соседки-старушки, цветастой простыни в апартаментах гангстера-эксцентрика Винни, белоснежного выходного костюма русского мафиози Владимира, трогательной фотографии мертвого друга Алекса в траурной рамке, замызганной подстилки городского бомжа в подвале, горы пластиковых

стульев IKEA, разбитых медицинских склянок в больничной палате, синей чашки на столе, над которой поднимается горячий кофейный дым... Именно такие, на первый взгляд ничего не значащие декорации, и делают Макса Пейна — Максом Пейном, героем film noir love story.

Уровень в жилом доме — настоящий концентрат различных деталей. Макс сломя голову бежит из квартиры в квартиру, скачет по лестничным пролетам, балансирует на хрупких карнизах и бьется головой о водосточные трубы... а мимо со скоростью двадцать четыре кадра в секунду проносятся десятки, сотни, тысячи незаметных объектов. Копеечные натюрморты в картонных рамках, лохматые тряпки на батареях, мятые газеты на журнальных столиках, закопченные газовые плиты, пожелтевшие обои...

Вы можете стремительно пробежать игру от начала до конца и даже не задуматься о том, какую гигантскую работу проделали дизайнеры и художники Max Payne 2. Вся окружающая обстановка в игре аккуратно скопирована с нашего с вами материального мира. Уровни оригинальной игры были стандартными и однотипными: "офисная комната", "станция метро", "заводской цех"... Во второй части даже в такие, казалось бы, банальные локации, как "стройка" или "полицейский участок", дизайнеры умудрились вдохнуть самую настоящую жизнь.

В Max Payne 2 вас никогда не будет мучить ощущение больничной стерильности окружающего пространства. Даже если в качестве эксперимента из игрового мира вдруг убрать всех персонажей, он все равно останется таким же "всамделишным". Почти как у Чака Паланика: вещи живут сами по себе — мы им не нужны.

Ну а апофеозом дизайнерского "внимания к деталям" можно смело назвать... телевизионные трансляции. Зайдя в любую комнату с телевизором, вы можете смело включать "ящик мудрости" и наслаждаться свежей серией мыльной оперы "из жизни аристократов" — Lord and Ladies, мульт-



▲ "Потому что я — Бэтмен!"

фильмом Captain Baseball-bat или нуар-детективом Address Unknown (вот что интересно — а разработчики знают о таком южнокорейском режиссере, как Ким Ки-Дук, который в 2001 году снял "кроваво-красный кинороман" с точно таким же названием?). На пейновском Address Unknown стоит остановиться еще по одной причине. Сам по себе этот шедевр игротелевизионщиков — пламенный привет геймерам от всего мирового сообщества практикующих постмодернистов. Сериал в сериале — своеобразная пародия на всю игру. Экран внутри экрана: неподвижные телегерои стреляют друг в друга, пускаются в погони, фрустрируют, глядя на серые городские пейзажи, и говорят фразами а-ля: "Я вышел на улицу. Шел дождь. Дождь — это просто вода. Вода течет, как течет наша жизнь..." Макс Пейн в "Максе Пейне" — неподражаемая логическая "матрешка".

Love hurts

Никаких революций, никаких поправок жанра, никакого "эффекта разорвавшейся бомбы". Банальное продолжение, которое ровно в два раза лучше оригинала.

Вам могут сказать, что сюжет этой игры уходит не дальше лоточных детективов в мягких обложках. Вам могут сказать, что эта игра не эксплуатирует ни одной новой идеи и вторична до мозга костей. Вам, наконец, могут ткнуть пальцем на счетчик "общего времени прохождения", который редко когда зайдет выше отметки "шесть часов". Но... оценивать Max Payne 2 стандартными мерками — это все равно что в фильмах братьев Коэн или, скажем, Эмира Кустурицы видеть только "качественную операторскую работу", "отличные спецэффекты" и прочие заурядные кино-определения. Макс Пейн — это персонаж нуар-истории, герой, которого делает не закрученный сюжет и ураганные перестрелки, а окружение, детали и общая атмосфера. Max Payne 2 — это игра, которая не заставляет задумываться, но позволяет сопереживать. Которая моментально влюбляет в себя и своего главного героя. Которая вынужда-

ет второй раз подряд задавать главный вопрос: "кто же такой этот Пейн?" и второй же раз не получать никакого ответа. "Путешествие Макса сквозь ночь продолжится"? Без этого никак. Оно только началось.

P.S. И лишь одна загадка не дает покоя даже после финальной точки в рецензии: кто же перейдет Максиму дорогу в третий раз? Ведь все старые и новые знакомые — мертвы. Мона, Бравура, Винни, Винтерсон, Владимир и даже хитрый старик Альфред Вуден — все отправились на очную ставку с Господом. Мало того: Макс собственными руками застрелил полицейского, и уж теперь его не сможет отмазать никто.

В одной из игровых сцен, которая происходит в воспаленном сознании нашего героя, Макс говорит: "Я видел сны. Видел свою другую жизнь. Видел, как я был бандитом. Мобстером. Как я убивал людей." Кем станет полицейский-тень в новой инкарнации? Боюсь, мы опять узнаем это лишь через несколько лет... ■

Дождались?

История любви одинокого полицейского в антураже дождливых улиц осеннего мегаполиса. Безусловный шедевр, "Касабланка" современного игрового строительства. Просто игра года.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

Графика

●●●●●●●●●● 10.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

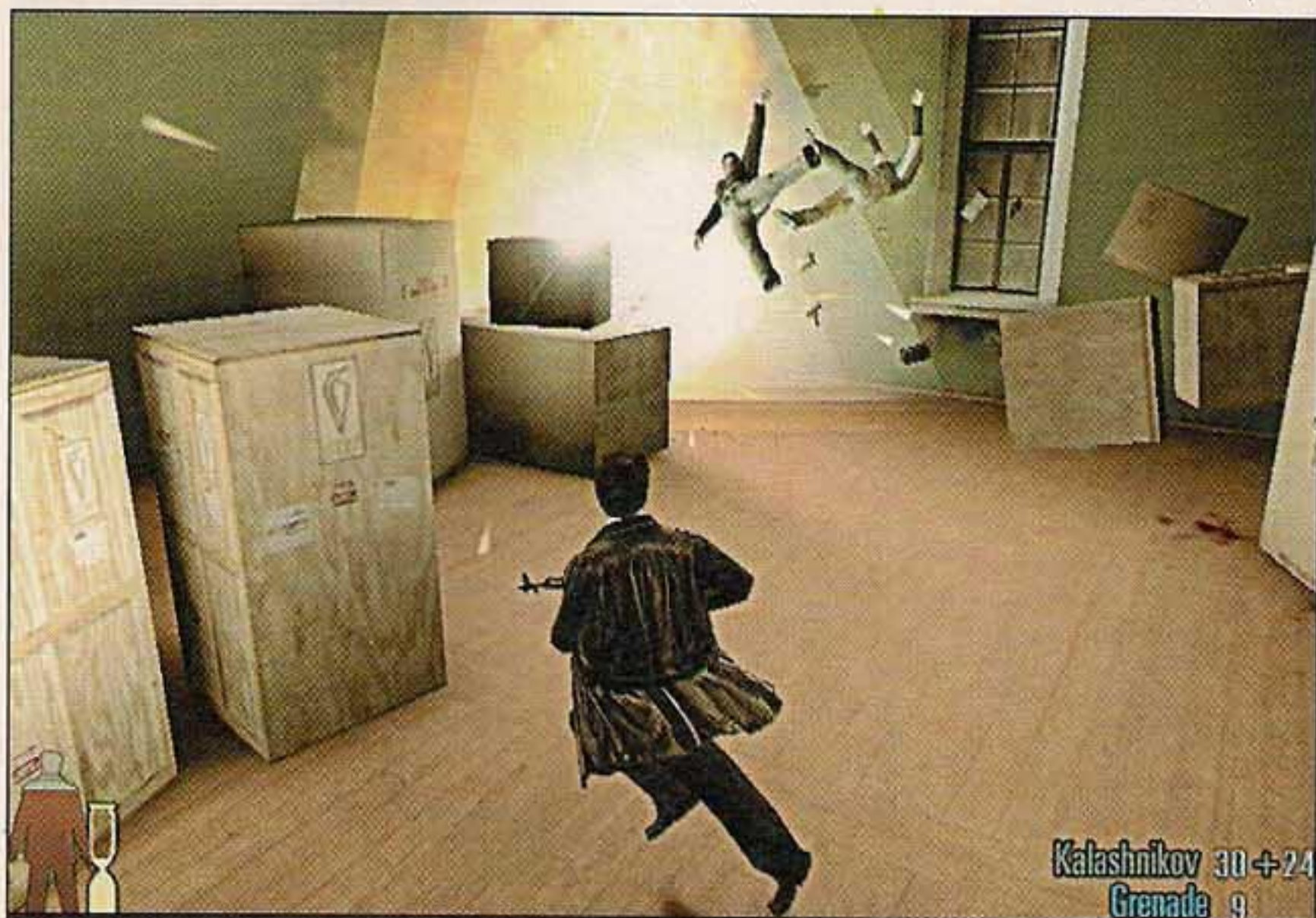
●●●●●●●●●● 10.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг
"Маниа"

10.0



▲ Гранаты в игре творят чудеса — одна успешно брошенная лимонка способна отправить гадов в затяжной полет

продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10,
 а также истребитель F-15

- Усовершенствованная модель
 управления самолетом

- Восхитительная графика

- Встроенный редактор миссий

- Воздушные бои в небе над Кавказом
 и Крымом



Lock On

Андрей Александров

Hidden & Dangerous 2

41-й год. Северная Африка. Пора юности только что сформированного спецподразделения SAS. Во главе лихих десантников стоит молодой, но очень талантливый офицер Дэвид Стерлинг. Бойцы преисполнены рвения и энтузиазма... но жадное командование не выделило для организации лагеря даже минимальных средств. Поэтому "боевым" крещением подразделения SAS стал рейд в расположенный неподалеку лагерь новозеландцев, у которых спецназовцы "позаимствовали" некоторое количество палаток...

А спустя всего несколько месяцев отряд уже вовсю шалил в тылу итальянцев и немцев. Десятками взрывались самолеты, горели армейские склады и топливные цистерны. Противник лютой ненавистью возненавидел SAS. Поэтому, когда в плен к местным бедуинам попал Дэвид Стерлинг — немцы были готовы заплатить любую цену за его голову. Бедуины попросили целых пять килограмм... зеленого чая.

Словом, лихие были годы. И нет ничего удивительного в том, что именно историей SAS заинтересовались ребята из Illusion Softworks, выпустившие тематическую игру Hidden & Dangerous 2.

Много тактики, хорошей и разной

Итак, перед нами снова классический спецназовский симулятор: местами экшен, местами сложная тактическая головоломка, а местами и вовсе стратегия.

Способов управлять своими подчиненными в Hidden & Dangerous 2 — вагон и маленькая тележка. Начнем с того, что в любой момент игры можно попросить AI отдохнуть и самому взять контроль над одним из подчиненных. При этом в распоряжении игрока окажется тактическое меню управления остальными подчиненными. Возможности этого меню достаточно богаты, и в большинстве случаев позволяют контролировать обстановку на поле боя. Однако если вам вдруг станет их мало, то по нажатию пробела в любой момент можно перейти к тактическому интерфейсу, который напоминает одновременно Ghost Recon и Rainbow Six. Кроме того, игру в любой момент можно поставить на паузу, чтобы обдумать ситуацию и отдать приказы подчиненным. Список доступных игроку действий достаточно обширен: тут и разные способы передвижения бойцов, и толковая система взрывоустройства, и даже воз-



Жанр:	RPG
Издатель:	Atari
Разработчик:	Troika Games
Похожесть:	Icewind Dale, Baldur's Gate
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1.7GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.Greyhawkgame.com

можность выполнять некоторые действия не сразу, а после "отмашки". Впрочем, особенно раскатывать губу все-таки не стоит — спланировать с помощью этого интерфейса действия сразу всю миссию, как это было возможно в Rainbow Six, здесь не выйдет.

В итоге мы получаем сразу несколько совершенно разных способов игры. Можно, например, приказывать подчиненным следовать за одним из бойцов, переключиться на него и перемещаться по полю боя всей группой. Или отдавать приказы с помощью тактического меню. Возможен и способ "жонглирования" солдатами: переключился на одного, быстренько выполнил необходимые действия, переключился на следующего, и так далее. Наконец, можно включить тактический режим и заняться исключительно управлением своими подчиненными.

Есть, правда, и большущая ложка дегтя, который придется плеснуть во все вышеописанное тактическое счастье. Вот вроде замечательная штука — тактический интерфейс. Казалось бы, идеально подходит для зачистки крупных зданий... но на практике игровая камера банально не хочет проникать внутрь замкнутых помещений. Так что действовать внутри зданий приходится исключительно в экшен-режиме и исключительно в одиночку — не шибко сообразительный искусственный интеллект напарников банально не будет поспевать за расторопным игроком.

Вообще, к кремниевому "умнику" — масса претензий. Как против-

ники, так и коллеги ведут себя достаточно прямолинейно, а временами так и вообще бездумно. Чего стоит хотя бы алгоритм нахождения пути в тактическом режиме. Даже если между пунктом А и пунктом Б будет расстояние в несколько метров, AI иногда прокладывает между ними очень витиеватый маршрут.

Наши новые друзья

Каждая операция в Hidden & Dangerous 2 начинается с комплектования своего подразделения. Процедура эта выполнена вполне традиционно: в нашем распоряжении находится весьма обширный список рвущихся на фронт товарищей, каждый со своим персональным набором умений. Однако на оные умения можно не обращать никакого внимания. Дело в том, что виртуальные бойцы в Hidden & Dangerous 2 отличаются от своих коллег из других игр наплевательским отношением к циферкам, которые отвечают за их прогресс в той или иной области военного искусства. Исключение из правил составляют разве что "специфические" навыки, вроде оказания первой медицинской помощи или взлома закрытых замков. В остальных же случаях разница между двумя персонажами почти не заметна.

Четверке выбранных бойцов предстоит заниматься на поле боя примерно тем же, чем занимались бойцы реального спецподразделения SAS во время Второй Мировой: диверсиями, поиском и захватом



▲ Ученый-вредитель пытается помешать нашему молодчику заложить бомбу в секретной лаборатории.



▲ В игре можно покататься на различной технике, однако реализованы оные покатушки настолько криво, что лучше уж передвигаться пешком.

ценных документов и не менее ценных "языков", спасением попавших в плен товарищей и так далее. Игровая кампания оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, среди миссий попадаются настоящие шедевры, вроде захватывающего сафари на джипе или сражения на тающем айсберге... Но большинство миссий, откровенно говоря, однообразны и неоригинальны. Самый любимый тип заданий у разработчиков — "убить всех врагов на карте". Причем тотальный геноцид супостатов обременен известной еще с начала 90-х годов проблемой под названием "найди последнего алиена". "Алиен" в облике немецкого солдата после получаса поисков и ругательств обычно обнаруживается намертво застрявшим в нагромождении полигонов, где он упрямо пытается пробурить лбом глухую стену.

Наконец, с горечью отмечу, что во второй части игры миссии значительно хуже связаны между собой. В первой Hidden & Dangerous бывали случаи, когда после успешного выполнения основного задания на протяжении еще нескольких уровней приходилось просто отходить с вражеской территории. Теперь все

не так: схватил необходимый документ, уничтожил всех недругов, и — хэппи энд, до свидания.

Мелочи делают игру

В Hidden & Dangerous 2 в глаза постоянно бросаются мелочи. Причем как положительные, так, увы, и отрицательные. Возьмем, например, оружие и амуницию. Набор пушек в игре основателен, а их проработка — весьма качественна. То же самое и с экипировкой. Например, каска, напяленная на бойца в Hidden & Dangerous 2, — не банальное прибавление циферки к внутриигровому модификатору защиты, а самое что ни на есть реальное спасение от хедшота. Помимо каски, на бойца разрешается надеть рюкзак, вмещающий дополнительные боеприпасы, и снаряжение. Впрочем, для доступа ко всему этому требуется достаточно много времени.

Все, что вы нацепите на подчиненных в специальном интерфейсном окне, тут же отразится и на моделях персонажей. Причем справедливо это не только для самой игры, но и для многочисленных скриптовых вставок. Что и говорить —



▲ Этот боец получил ранение в голову, после контузии двинулся рассудком и поэтому был переведен в полковые агитаторы.

приятно... И в то же самое время в той же самой игре нельзя переключать режимы стрельбы оружия. Нельзя, понимаете? То есть взяли пистолет-пулемет — так и палите очередями. И никаких одиночных. Ей-богу, выбирать режим стрельбы можно даже в затюканных "бюджетных" недозкшенах "про спецназ". А здесь — не положено.

Разработчики запланировали в игре возможность проходить миссии в "скрытом режиме", и даже приняли ее реализовывать. Так, в игре есть возможность регулировать колесиком мыши скорость движения бойцов (товарищ Фишер, вы все еще с нами?), "тихо" устранять противников, прятать трупы и даже переодеваться во вражью форму. Однако на практике все вышло не так гладко. Простой пример: мы с парнями выходим на диверсию. Задача — взорвать все, что взрывается. На четыре лба у нас море динамита и один "Стэн" с глушителем. Всего один, да. Ибо пистолетов с глушителями в этой игре нет вообще. Ну да и бог с ними, с пистолетами. Порежем врагов ножиками. А кого не порежем — того обманем и прокрадемся мимо. Благо при том уровне развития, на котором находится местный AI, это не составит особого труда. И вот, наконец, долгожданные взрывающиеся цистерны, к которым мы так долго и тщательно пробирались мимо вражеских постов и патрулей. Со злорадной ухмылкой на лице мы достаем динамит и неожиданно обнаруживаем, что бикфордов шнур в игре горит... не больше 15 секунд. Убегать от взлетающих на воздух цистерн приходится на всех парах, что миглом ставит крест на скрытности операции. Банальная недоработка конкретной миссии? Это — хроническая болезнь геймплея.



Про техническую сторону игры говорить особо нечего. Разработчики использовали графический движок Mafia, так что по сегодняшним меркам Hidden & Dangerous 2

выглядит весьма средне. Текстуры бледноваты, модели — бедны на полигоны, а код, ответственный за спецэффекты, порой выдает такие глюки, что становится страшно. Впрочем, надеемся, последнее будет исправлено грядущими патчами.

Тем не менее, несмотря на сноп жирных минусов, Hidden & Dangerous 2 оказалась довольно увлекательной игрой. Но за одну увлекательность хороший балл не поставишь. Множество недоработок и кое-где весьма заметная деградация геймплея по сравнению с первой частью не позволяют ей войти в зал славы симуляторов спецназа. Пускай постоит на пороге...

P.S: Кстати говоря, оригинальный Hidden & Dangerous с недавнего времени доступен для свободного скачивания из интернета. Легально и абсолютно бесплатно! Взять это счастье можно по адресу <http://downloads.ign.com/objects/608/608420d.html>.

Дождались?

Не самое лучшее продолжение замечательного спецназовского симулятора. Не провал, конечно, но второй части Hidden & Dangerous не достанется той славы, что была у игры-предшественника.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

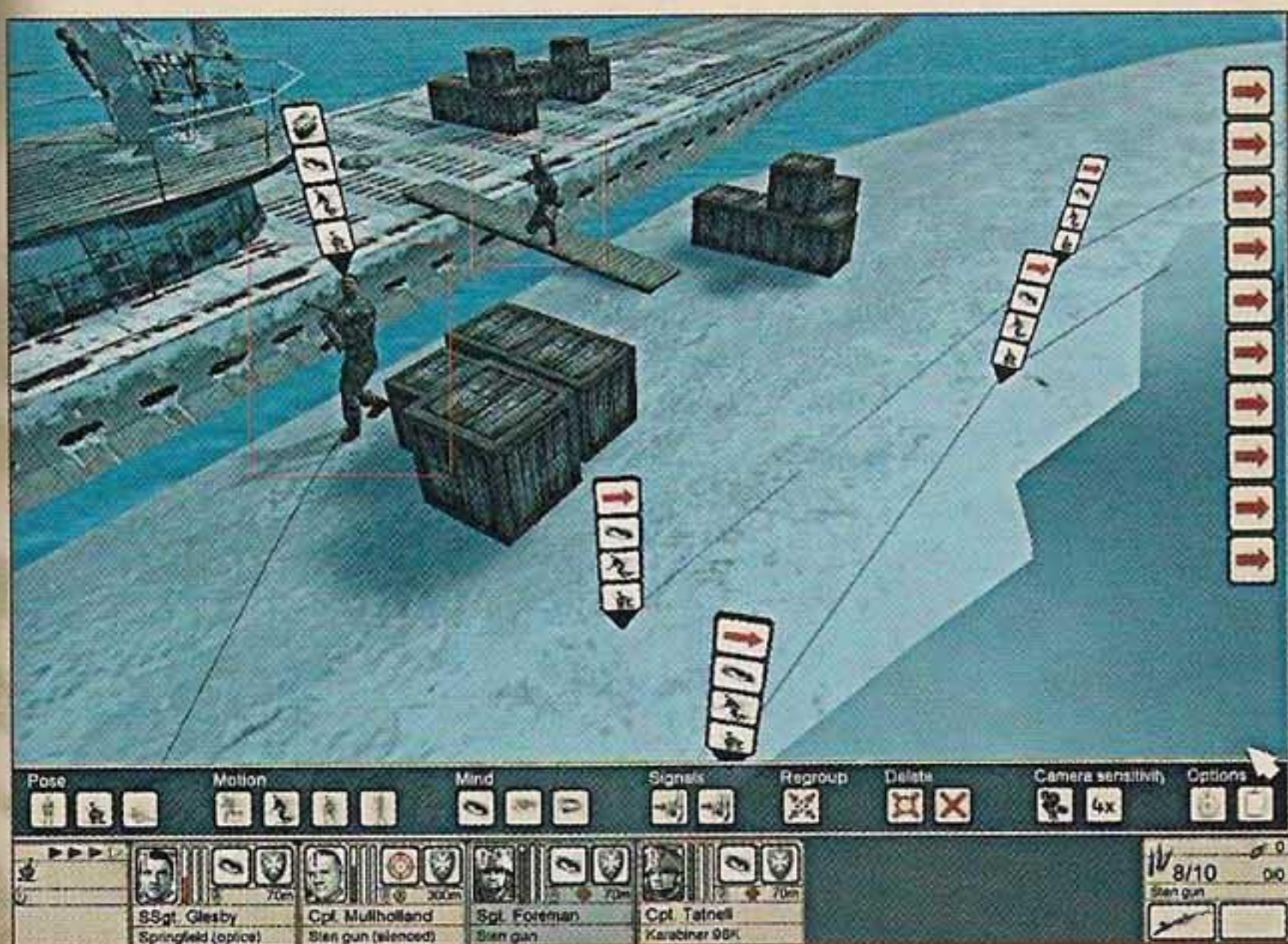
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 6.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Маниа" 7.5



▲ Тактический режим собственной персоной. Много иконок, много наворотов, много шума... и самый минимум удобства. Интерфейс в игре — аховый.

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Триумфальное шествие исключительно хитовой серии **Commandos** началось еще в далеком 1998 году. Именно тогда **Pyro Studios** представила на суд общественности новую тактическую стратегию, действие которой разворачивалось во времена Второй Мировой. Игроку предлагалось взять под свое управление подразделение элитных коммандос и, проявив недюжинную смекалку, выполнить ряд сложнейших миссий в тылу фашистов. Благодаря увлекательному геймплею, отличной графике и замечательной музыке новинка в рекордно короткие сроки стала настоящим хитом и безоговорочным лидером жанра... Справедливости ради надо

сказать, что других игр в жанре на тот момент не было.

Спустя пару лет свет увидела вторая часть, которая с блеском приняла у предшественницы эстафету успеха. И вот теперь пробил час третьего пришествия — **Commandos 3: Destination Berlin**. Поаплодируйте мессии.

Возвращение героев

Сюжетная канва свежее испеченной части **Commandos** по большому счету ничем не отличается от предыдущих серий. В разгаре кровопролитная война, фашисты ведут ожесточенное наступление по всем фронтам, и нам снова предстоит возглавить отряд отборных

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Commandos, Desperados
Необходимо:	CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
Желательно:	CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Три
Сайт игры:	http://eidos.nd.ru/commandos3

бойцов, чтобы приступить к исполнению сложнейших, а подчас и смертельно опасных заданий.

Тех, кому довелось приобщиться к первой или хотя бы второй части **Commandos**, ждет встреча со старыми друзьями. Зеленый Берет по-прежнему мастерски орудует ножом, отправляя на тот свет зазевавшихся часовых, исправно таскает тяжеленные ящики и пользуется чудесным механическим манком для привлечения внимания бдительных часовых. Помимо этого, разудалый спецназовец научился пользоваться стационарными пулеметами, при помощи которых крайне удобно расстреливать особо крупные скопления противников. Любимец почтенной публики — Шпион, как и прежде, умеет искусно менять обличье, переодеваясь во вражескую форму и вводя фрицев в заблуждение, а также мастерски применяет шприц с ядом для быстрее их умерщвления. В целостности и сохранности остались и Снайпер, и Морпех, и Сапер, и Воришка... Не повезло только красавице Наташе, дебютировавшей во второй части. К моему великому неудовольствию, разработчики, исходя из никому не ведомых побуждений, решили исключить эту героиню из игры. Точно такая же незавидная судьба пос-

тигла и верного друга Вора — бультерьера Виски. Чем эти персонажи не угодили авторам игры — остается загадкой. Например, есть версия, что женщины и приравненные к ним животные удалены из морально-этических соображений.

Хорошо, что оставшиеся в отряде бойцы не только сохранили прежние способности, но и приобрели некоторые ранее недоступные им навыки. Скажем, Зеленый Берет и Снайпер отныне умеют ловко лазать по столбам и перемещаться по проводам. Помнится, раньше такие трюки мог выделывать только ловкач-Вор. Помимо этого, все без исключения бойцы научились искусству метания гранат, а также овладели мастерством быстрого связывания противников и переноса их на своем горбу. В довершение солидной спецподготовки все бойцы прошли ускоренный курс управления различными транспортными средствами, благодаря чему каждый из них запросто может водить автомобиль, мотоцикл или танк. Подобное расширение специализации не только гораздо больше соответствует реальности (слабо верилось, что отменно подготовленный коммандос не может управлять машиной и в случае чего срочно вы-



▲ Отбиваясь в Сталинграде, полезно затормозить вражеское наступление парочкой гранат.



▲ Машина предателя, который спешил на встречу с фашистским генералом, только что наткнулась на мину. Заветам эсеров верны!

зывает водителя), но и заметно облегчает прохождение игры.

Впрочем, каждый боец сохранил и свои «эксклюзивные» навыки. Например, закладывать взрывчатку, кидать газовые гранаты и обезвреживать мины может только Сапер. Палить по часовым из снайперской винтовки — прерогатива понятного кого. Пользоваться аквалангом и сколь угодно долго пребывать под водой может только Морской Пехотинец. А Шпион обучен всем навыкам маскировки, что позволяет ему сколько душе угодно прикидываться «своим», нарядившись в фашистскую униформу... раскусить подобный маскарад могут только лучшие офицеры гестапо.

Пол-Европы по-пластунски пропахали

На этот раз разработчики отошли от привычной схемы построения игровой кампании из несвязанных между собой миссий и взяли за основу принципиально иной подход. Отныне игроку изна-

чально даются на выбор сразу три глобальных кампании, в каждой из которых разработана единая сюжетная линия.

Скажем, первая кампания перенесет нас в заснеженный Сталинград. Задача первой миссии — оперативно ликвидировать вражеского снайпера, который методично отстреливает союзных солдат. Само собой разумеется, что в данном случае союзные войска — это бойцы советской армии. Мешкать нельзя ни минуты, ведь если снайпер перебьет всех солдат, то наступит моментальный «гейм-овер». А изничтожает этот супостат бойцов весьма старательно, так что придется проявить незаурядное мастерство, чтобы отправить к праотцам не в меру разошедшегося снайпера. После того как мир будет избавлен от кровавого негодяя, Сталинград подвергнется мощнейшей бомбардировке, а затем в городе закипят массированные уличные бои. В сложившейся обстановке задача резко изменится — теперь нам придется держать оборону, от-

биваясь от наступающих сил противника. Задача, надо сказать, довольно непростая. Дело осложняется тем, что фашисты не только превосходят числом, но и проявляют незаурядные умственные способности — пытаются обойти по флангам, зайти с тыла и так далее. Придется поломать голову над тактико-стратегическими решениями, чтобы успешно расправиться со всеми врагами. После того как наступление удастся отбить, предстоит совершить контрнаступление и захватить самолет, чтобы с его помощью убраться из этого пекла. Впрочем, рейд заканчивается неудачно — наши brave воики попадают в плен, затем их перевозят в Берлин, где им предстоит не только коллективно сбежать из застенков гестапо, но и между делом уничтожить предателя.

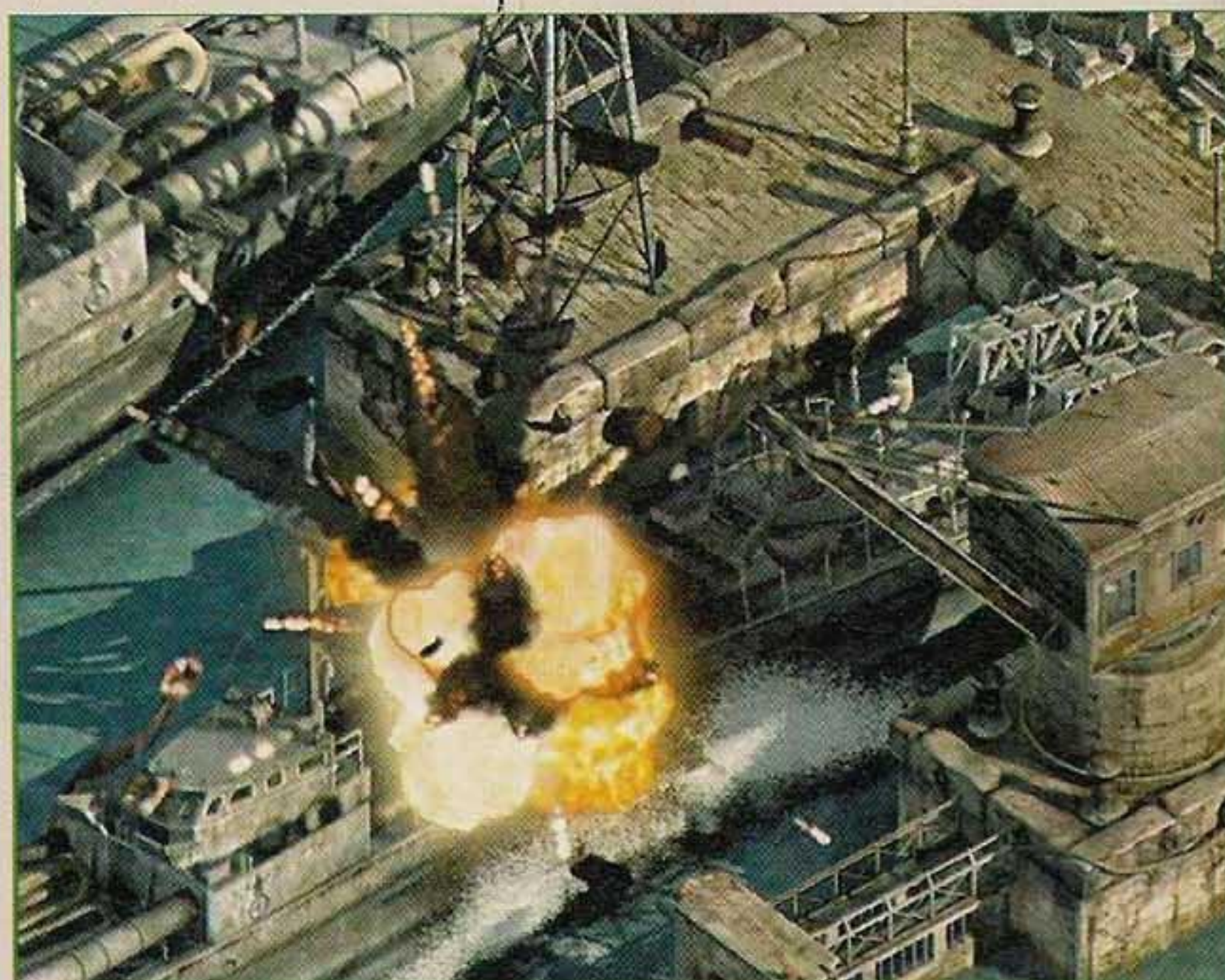
Надо отметить, что боевые действия настолько активны, а задачи меняются так быстро, что человеку, привыкшему к относительно неспешному геймплею первой и второй части Commandos, поначалу будет здесь не слишком уютно. Чтобы удачно выполнить миссию, соображать приходится очень быстро, так как в Commandos 3 никто никого не ждет, и любая попытка вдумчиво разработать гениальный план диверсии чревата непредвиденными осложнениями. Если долго предаваться размышлениям — предатель уедет, техника, которую надо взорвать, покинет место дислокации, а корабли, подлежащие уничтожению, скроются на морских просторах. Благодаря всему этому геймплей стал гораздо более интенсивным. Баталии на открытой местности с применением гранат, автоматов, винтовок и прочих боевых средств уже не исключение из правил, а скорее — трудовые будни. Если медлить, то поставленную задачу можно с треском провалить.

Помимо Сталинграда придется побывать в центральной Европе и предотвратить похищение фашистами музейных ценностей Франции. Но самое впечатляющее событие всей игры — легендарная высадка союзников на Омаха-бич. Вот уж где от прежнего геймплея Commandos не остается и следа. Никаких «шпионских операций» — яростный штурм немецких укреплений под непрерывающимся пулеметным и артиллерийским огнем. Взрывы снарядов, товарищи по оружию, гибнущие под градом свинца, и одна-единственная задача — прорваться в этом аду к вражеским укреплениям, перестрелять всех фрицев и нейтрализовать артиллерию противника. В этой миссии под ваше командование даже поступит отряд солдат, которыми нужно умело управлять, чтобы выполнить поставленную задачу. Море адреналина и масса разнообразнейших эмоций гарантированы. Надо сказать, что подобное обновление геймплея пришлось очень даже ко двору. Особенно после первых двух частей, в которых как раз активные боевые действия не приветствовались. Помнится, за убитых врагов нам начисляли даже минусные очки, в то время как за оглушенных, а то и вовсе «не задетых» причислялись солидные бонусы. В этот раз все иначе. А общая статистика — так вообще приказала долго жить.

Отрадно и то, что разработчики подготовили множество качественных заставок на движке, которые зачастую не только отличаются замечательным режиссерским исполнением, но и раскрывают характеры наших героев. Слушать разговоры, например, между Зеленым Беретом и Шпионом — одно удовольствие. И без того почти родные персонажи становятся еще роднее, ближе и душевнее.



▲ Знаменитый Омаха-бич. Бой в самом разгаре: Зеленый Берет в компании с пехотой ползком продвигается к вражеским укреплениям



▲ В одной из миссий от вас потребуют ни много ни мало — уничтожить пару военных кораблей.

Ать-два: save-load

Задания, которые предстоит выполнять, особой оригинальностью не отличаются: нам придется или что-нибудь взрывать, или бежать из фашистской неволи, или банально "убить всех врагов". Очередность может быть разной, но варианты, в основном, одни и те же.

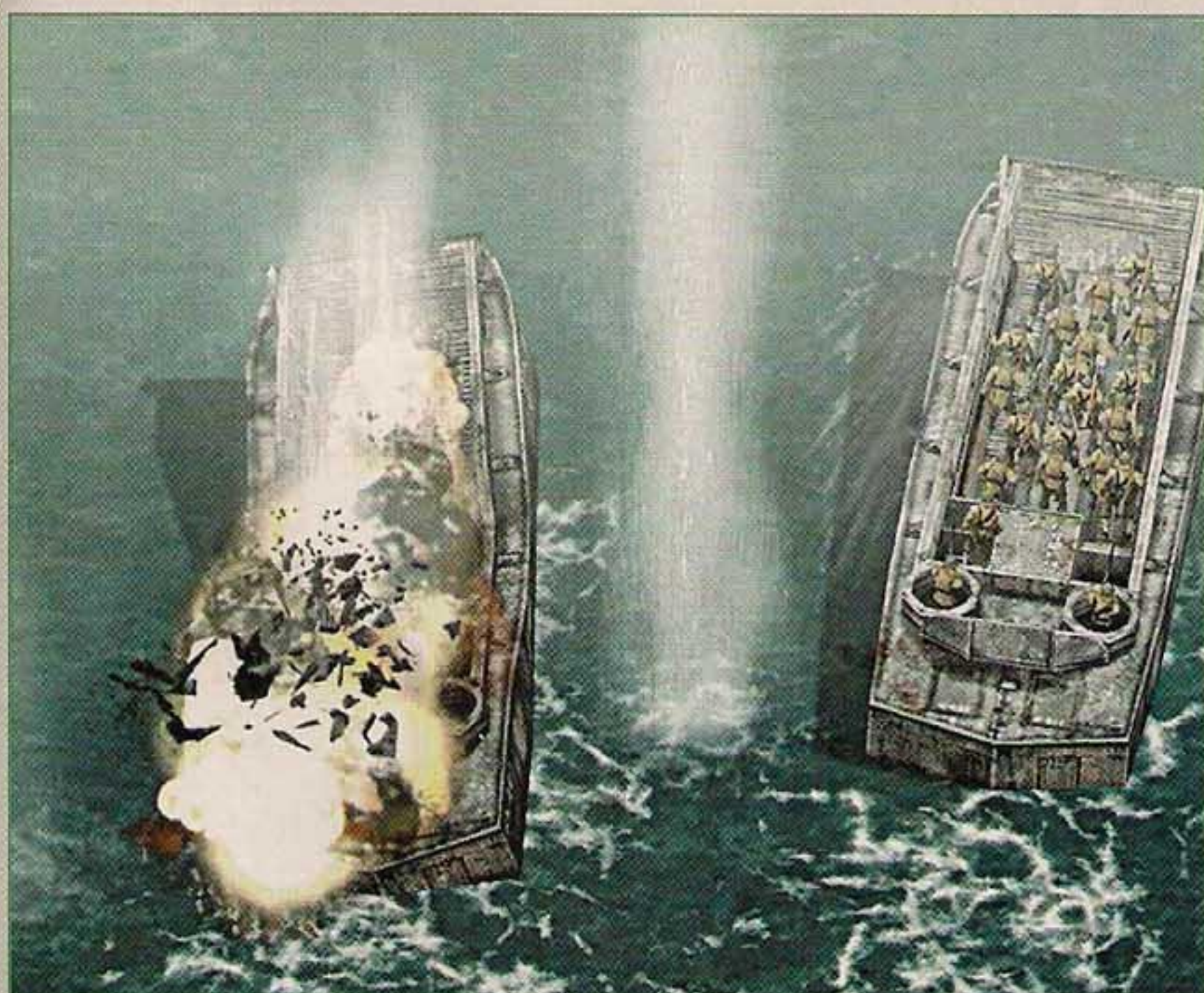
По сравнению со второй частью арсенал средств уничтожения противников кардинальных изменений не претерпел. Автомат (немецкий "шмайссер") хорош на ближней дистанции против многочисленных вражеских скоплений. Винтовка — отличная вещь для дальнего боя, и что примечательно — убивает с одного выстрела. Автоматическая винтовка слабее простой, но зато дальность поражения у нее существенно больше. Добавьте сюда всякие гранаты, мины, взрывчатку и табельные пистолеты с неограниченным боезапасом. Из экзотического вооружения стоит отметить огнемет, при помощи которого можно готовить из противников отличный шашлык, и газовые гранаты — великолепное средство для того, чтобы тихо расправиться с группой врагов. Искключительное удивление вызывает лишь то обстоятельство, что у бойцов советской армии на вооружении "шмайсеры", а у пехоты союзников — немецкие винтовки. Можно предположить, что это трофейное оружие, хотя на самом деле разработчики просто слегка схалтурили, поленившись сделать каждой стороне собственные стволы. Разумеется, промашка не критичная, однако неприятный осадок остается.

AI противников производит, в целом, положительное впечатление — по сравнению со второй

частью он заметно улучшился. Если раньше, заслышав выстрелы, враги, словно бараны, всей толпой отправлялись смотреть, "кто это там шалит за углом", и бодро погибали под массивным огнем, то теперь они отправляют на разведку пару-тройку человек, в то время как остальные занимают выгодные позиции и на всякий случай готовятся к обороне. Так что тактика "спрятаться за углом и перестрелять всех" больше не работает. Для истребления врагов придется использовать все доступные средства и применять нетривиальные тактические ходы. Снимать часовых, несомненно, стало сложнее, поскольку бдительные охранники научились менять привычные маршруты следования, обнаруживать затаившихся бойцов и тем самым разрушать блестяще спланированную операцию. Случается сие нередко, так что приготовьтесь к тому, что F9 (quick save) и F11 (quick load) возглавят хит-парад клавиш, которые вы нажимаете чаще всего. Впрочем, те, кто играет в Commandos с первой части, к этому давно привыкли.

Правда, необходимо отметить, что в Commandos 3: Destination Berlin часто погибаешь не по собственной глупости, а из-за весьма кривого управления. Если интерфейс во второй части был достаточно удобным — благодаря тому, что действия толково распределялись по горячим клавишам, то в Commandos 3 с этим полное безобразие. Поначалу все настолько неудобно и непривычно, что гибнешь буквально на каждом шагу. Впрочем, где-то к середине игры привыкаешь, но все равно чувствуешь себя не слишком комфортно.

А вокруг земля дымится



▲ Начало высадки союзников в Нормандии. Потеря одного десантного корабля — лишь прелюдия к страшной бойне, которая начнется буквально с минуты на минуту.



▲ Снайпер отлично справится с работой, в которой требуется точно, быстро и без лишнего шума избавиться от противника.

Говоря о технической стороне Destination Berlin, приходится констатировать, что в этом плане разработчикам не удалось достичь ничего экстраординарного. Движок, хоть на две трети и переделан, но все-таки уже порядком постарел и восторженных воплей не вызывает. Впрочем, нельзя сказать, что графика плохая. Отлично прорисованные виды, весьма недурственная анимация персонажей. Есть и новшества — если на "свежем воздухе" графика по-прежнему спрайтовая, то внутри помещений изображение переходит, если так можно выразиться, "в полное 3D". То есть детализация резко снижается, персонажи становятся довольно угловатыми дуболомами, но зато появляется возможность крутить камеру по собственному усмотрению во все стороны. В условиях зачастую весьма ограниченных размеров помещений трудно переоценить возможность легко и просто выбрать наиболее удобный обзор. Игра изобилует достаточно убедительными спецэффектами вроде взрывов гранат, вспышек от выстрелов. Кроме того, игровой мир находится в постоянном движении — он живет. Очень, знаете ли, приятно смотреть развевающиеся на ветру знамена — вроде мелочь, а приятно. В целом же графика осталась на уровне второй части, испытав лишь незначительные улучшения.

Звуки также не претерпели особых изменений, а вот музыкальное сопровождение получилось исключительно удачным. Мелодии запоминаются, органично вписываются в сюжетную ткань игры и как нельзя лучше работают на создание особой атмосферы. Героические марши, звучащие из колонок во время активных боевых действий, органично перемежаются тревожной таинственной музыкой, которая сопровождает те редкие минуты, когда наши ребята делают "тихую работу".

III

В общем и целом, Commandos 3: Destination Berlin — увлекательная игра, которую можно на одном дыхании пройти до конца и ни разу не заскучать. Разработчикам удалось внести в геймплей ряд новшеств, сохранив при этом дух старых добрых Commandos. Удачный геймплей, вполне качественная графика и гармоничная музыка — все это чудесным образом сочетается в себе Destination Berlin. Ну а завершает исключительно благоприятную картину наличие занимательного мультиплеерного режима, в котором вы сможете сразиться по Сети с живыми соперниками в режимах Deathmatch и Capture the Flag. Что еще нужно геймеру для того, чтобы продлить жизнь любимой игре? Ответ очевиден. ■

Дождались?

Если в увлекательный, проверенный временем геймплей добавить несколько свежих находок, завернуть все это в приятную графику и снабдить великолепной музыкой, то вы получите Commandos 3: Destination Berlin. Обязательно попробуйте.

80% Оправданность
ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 6.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг
"Мани" 8.0

МИР Викингов

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богатыми скандинавскими мифов, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинственного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов



6 видов ресурсов, среди которых – нефть, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян



23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PIII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве – бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

Тимур Хорев

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Вышедшую в далеком 1986 году игру **Defender of the Crown** сейчас помнит лишь тот, кто уже в те времена был заядлым геймером. Для своего времени это был настоящий прорыв. Пожалуй, впервые в истории жанра в одной игре были удачно совмещены походовые стратегические завоевания и тактические сражения в реальном времени. Игрок мог отправлять армии на захват провинций, самостоятельно участвовать в рыцарских турнирах или даже сражаться с врагом на мечах. **Defender of the Crown** стала бестселлером восьмидесятых, а портирование на ряд платформ (Amiga, Commodore 64, NES) только добавило ей популярности.

Почти двадцать лет спустя **Cinemaware** выпустила **Defender of the Crown: Remastered** — ту же игру, но с переделанной под современные стандарты графикой. И вот сегодня — новый качественный прорыв: полный ремейк классики, но на этот раз уже с трехмерной графикой. И опять на нескольких платформах — PC, PlayStation 2, Xbox... Небольшие изменения претерпел лишь сюжет, а в остальном игра осталась той же, что и в те далекие времена. Непременно попробуйте — почувствуете себя археологами.

Машина времени

Пожалуй, единственное различие между оригинальной игрой и ре-

мейком заключается в том, что теперь мы играем не столько за рыцаря Айвенго, сколько за его хорошего друга, того самого "принца воров" — мистера Робина Локсли (более известного как Робин Гуд). Во всем остальном перед нами все тот же старый добрый **Defender of the Crown**, живое подтверждение того факта, что все новое — это очень хорошо забытое старое.

Вопрос лишь в том, насколько оправданно появление подобного ремейка. А что, если индустрия ушла за эти девятнадцать лет настолько далеко, что старенький DotC нынче уже совсем не при делах? Надо признать — старенький геймплей держится молодцом и своей энергичностью может дать фору многим современным стратегиям. Жаль только, что сюжет очень жестко "прошит" по всей игре, так что проходить ее по второму разу уже не так интересно.

Все ясно с самого первого ролика — выбрать игру за "альтернативного персонажа", как принято в современных стратегиях, нельзя. **Robin Hood** — это игра одного героя. Весь сюжет крутится вокруг нашего лесного товарища с луком. Снова, как и в старой игре, вы покоряете Ноттингем, а затем завоевываете Англию, чтобы отобрать корону у самозванного принца Джона и отдать

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Capcom Entertainment
Разработчик:	Cinemaware
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Defender of the Crown, Medieval: Total War
Необходимо:	CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

ее выкупленному из сарацинского плена (на ваши же деньги!) королю Ричарду Львиное Сердце.

Стратегический режим в игре — исключительно походовый. Каждый ход — две недели игрового времени. Вы собираете налоги, экспроприруете деньги, шастая по большой дороге, нанимаете войска, без спешки отстраиваете оборонительные сооружения, и так далее. На первый взгляд **Robin Hood** больше всего напоминает **Medieval: Total War** — та же лоскутная карта провинций, те же войска, которые можно перемещать, словно шахматные фигурки, те же крепости...

За трон для своего пленного короля Робин Гуд сражается в условиях самой настоящей гражданской войны. Кроме него, на царство претендует сам принц Джон и четыре амбициозных герцога. Все действие происходит почти так же, как в **Medieval** — собираем налоги, нанимаем солдат, защищаем или атакуем провинции. Боевые действия так и вовсе похожи на **Heroes of Might & Magic**, разве что идут в реальном времени. Условные фигурки крестьян, лучников или рыцарей сражаются на пергаменте, стараясь перебороть врага в честном, но скоротечном бою. Зрелищным такой бой назвать трудно, но ничего страшного тут нет: настоящее зрелище припасено для аркадных мини-игр, которые отлично разбавляют походовость **Robin Hood: Defender of the Crown**.

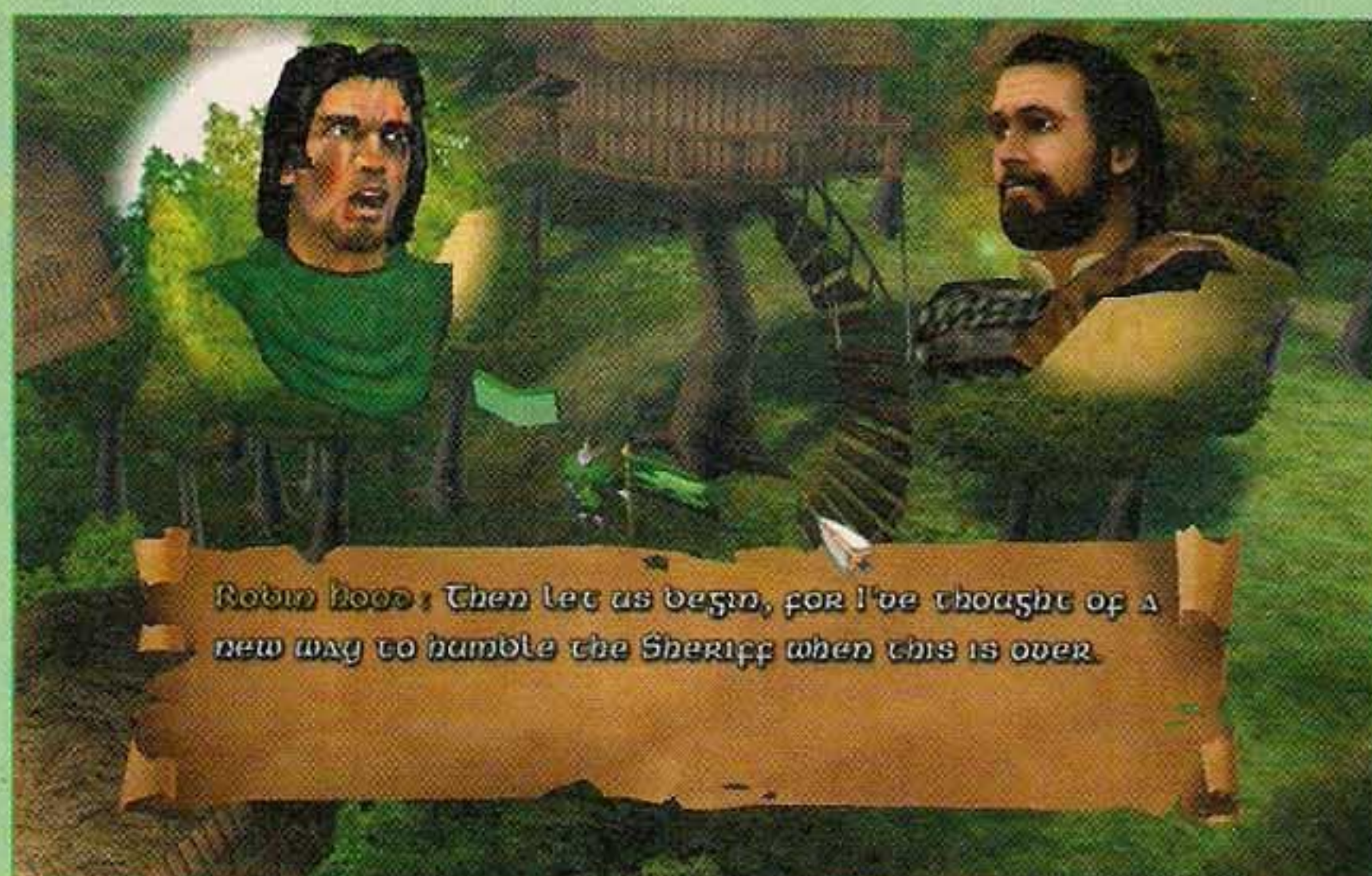
Копьем в грудь

Мини-играм в **Robin Hood** отводится огромная роль. Пройти игру без них попросту нельзя, а в трудной ситуации (нет денег или по всем

фронтам наступают кровожадные соседи) они могут здорово вас выручить. Самая первая игра, с которой вам придется столкнуться, — это "лесные засады". Какой же Робин Гуд без грабежа купцов, проезжающих через Шервудский лес? Правда, орудием в Шервудском лесу мы только в самом начале игры, а потом полем нашей бурной партизанской деятельности становится вся Англия. И действует Робин Гуд в наскоках всегда сам, без помощи своих "весельчаков".

Происходит все действие по схеме классического грабежа: засели на дереве у дороги и сидим — ждем конвой. По его прибытии начинается чистая вода "виртуальный тир" — стреляем в проезжающих мимо солдат и повозки, целимся, пытаемся вести огонь с упреждением. За выбитого из седла солдата получаем десять монет, за лучника, норовящего расстрелять наше дерево, — тридцать, а за изничтоженных пассажиров повозки — целых сто. Таким образом, зарабатывать деньги можно просто и весело — это вам не скучный сбор налогов. Ну, а в случае опасности (стрелы летят уже у самого уха) можно быстро спрятаться за суком.

Ваши стрелы, правда, не кончаются, лошади не погибают от стрел, а лишь прибавляют ходу. Сам Робин спокойно выдерживает два прямых попадания стрелы в глаз. Но не беда, что нереалистично — зато как весело сидеть на дереве и наблюдать за суетой проезжающих по дороге солдат, орущих: "Засада! Тревога! Ахтунг!". Одна подобная засада вполне может принести в нашу копилку до ста пятидесяти монет — это очень неплохие деньги в начале



▲ Малыш Джон сочувственно выслушивает Робина Гуда — у того, похоже, был неудачный день.



▲ Принц Джон неплохо устроился на своей загородной дачке. Долбить такие стены придется о-о-очень долго.

игры, когда налоги приносят крайне мало. Правда, расплачиваться за этот веселый "паратрупер" вам придется пропуском хода — вы не сможете в тот же ход ни атаковать провинцию, ни сдвинуть с места войска.

После выхода из Шервудского леса на просторы Англии у вас появляется возможность приобщить к делу освобождения короля рыцаря Айвенго. Последний, как представитель высшего сословия, будет сражаться на рыцарских турнирах. Турниры — это уже серьезно: в случае победы Айвенго Робин может не только заработать престиж или получить солидный денежный куш, но и отобрать у проигравшего на турнире герцога целую провинцию. Сам турнир больше всего напоминает какой-нибудь спортивный симулятор. Выбираем себе соперника, выезжаем на исходную позицию, со всей дури долбим по клавишам, разгоняя ретивого коня, а затем пытаемся ударить копьём в грудь или в голову летящего навстречу рыцаря. Ба-бах! Шум, гам, трибуны болеют за Айвенго, принц Джон валяется на земле и грозит нам кулаком. Чего игре не занимать — так это кинематографичности и здорового первобытного драйва. Погружение полное,

веселье бьет ключом. Жаль только, что приходиться на следующий турнир можно лишь через несколько ходов, иначе многие игроки проводили бы в подобных ристалищах всю игру.

При захвате провинций не обходится без осад замков, и здесь тоже идут в дело мини-игры. Перед штурмом каменную крепость необходимо обработать катапультами. В ограниченное время (четыре стены, на обстрел каждой — по минуте) необходимо катапультой пробить брешь. Говорите, Worms 3D? А что — ведь действительно похоже! Берем каменную пушку потяжелее, взводим катапульту, целимся и мечем булыжником в стену. Пыль стоит столбом, разлетаются камни, и наши отряды вламываются в замок. Казалось, тут бы уже Робину Гуду успокоиться и понаблюдать за битвой издали. Но не тут-то было: Локсли немедленно хватается в руки меч и рвется в схватку. А это очередная фехтовальная мини-игра в духе недавних "Пиратов Карибского моря": выпады, отскоки, обманные маневры, блоки, удары... Справиться с простым солдатом несложно, но если на вашем пути встает рыцарь — начинаются проблемы. Притом проблемы серьезные — без шуток.



▲ Даже биться с самозванным принцем Джоном Робину придется самостоятельно. Ричард, даром что Львиное Сердце, придет уже на все готовенькое.



▲ Всадники сшиблись лбами: в разгаре рыцарский турнир. В такие моменты счет идет буквально на доли секунды.

В игре нет как такового выбора уровня сложности; но поверьте — играть будет очень и очень непросто. Как и старый Defender of the Crown, нынешний Robin Hood часто заставляет новичков чувствовать себя полными идиотами. Правило "легко освоить — сложно стать мастером" здесь не действует. Наличие обучающих видеовставок помогает слабо — они разъясняют управление, но победную стратегию приходится изучать самому, методом долгих проб и ошибок.

Он живой и светится

Внешне игра выглядит на твердую четверку с плюсом. То есть — хорошо, но могла бы и лучше. Стратегическая трехмерная карта смотрится хоть и привлекательно, но на придирчивый взгляд несколько схематично, не особо радуют графическими изысками и тактические сражения... Но все искупается мини-играми. Тут вам и сверканье шлемов на турнирах, и ночные засады у дороги, и яростные драки на мечах на крышах замков...

Больше всего радует глаз графическое исполнение персонажей. Вы станете свидетелем большого количества диалогов между Робинем и его товарищами (леди Мэриэн, отцом Туком, Айвенго, Малышом Джоном и другими культовыми личностями). Избавить игру от диалогов разработчики не решились — пострадал бы сюжет, поэтому бесконечные беседы постарались сделать максимально живыми. В ход пошли качественные модели персонажей, отличная мимика лиц и синхронизация губ в соответствии с произносимым текстом. Впечатление от диалога усиливается еще и благодаря отличной озвучке и хорошему подбору актеров. Ребята из Cinemaware правильно оценили свои возможности и сосредоточили усилия на самых важных аспектах игры. Казалось бы: такая мелочь, банальные диалоги... Но вытащи этот кирпич из фундамента — и все здание Robin Hood рухнет, как картонный домик.



Удивительный факт: некоторые идеи просто отказываются стареть. Стоило взять игру чуть ли не двадцатилетней давности и нарядить ее в модные трехмерные одежды — как она тут же заиграла такими пестрыми красками, что просто диву даешься. Возможно, причина тут еще в том, что разработчики подошли к делу сотворения ремейка очень добросовестно. Об этом говорит и качественно выверенный стиль, и полное отсутствие каких бы то ни было багов и глюков. Конечно, многим Defender of the Crown может показаться устаревшей, но, несмотря на то, что битвы здесь вряд ли назовешь эпическими, а стратегическую часть — глубокой и продуманной, авторы сделали все, чтобы игра понравилась современному поколению геймеров. И эта попытка определенно удалась. ■

Дождались?

Если вы всегда мечтали сражаться на турнирах, грабить богатых купцов и объединять Англию — эта игра для вас. Прикоснитесь к живой легенде — как-никак, прообразу этой игры скоро двадцать лет!

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	6.0
Новизна	●●●●●●●●●●	7.0

Рейтинг "Мани" 8.0

UFO: AFTERMATH

По большому счету, эта игра не должна была появиться никогда — слишком уж тяжёлый и тернистый был ее путь к геймеру, слишком горькой судьба. Все началось еще пять лет назад, в прошлом веке, когда небезызвестные братья Голлоп (авторы всех трех частей оригинальной серии X-COM) объявили о разработке суперпроекта Dreamland. Тактическая стратегия с абсолютной свободой действий, полной интерактивностью окружающей среды, великолепной графикой, продуманной физической моделью... Увы, из-за сложностей с издателем проекту не суждено было появиться на свет. Братьев с большим скандалом отстранили от дел, а некоторые разработки по игре передали в руки ребятам из маленькой конторы Altar Interactive, которые и принялись собирать из осколков игры-легенды нечто странное под названием UFO: Aftermath... С этих самых пор о проекте практически позабыли. Впрочем, как выяснилось сегодня, от этого никто особо не пострадал.

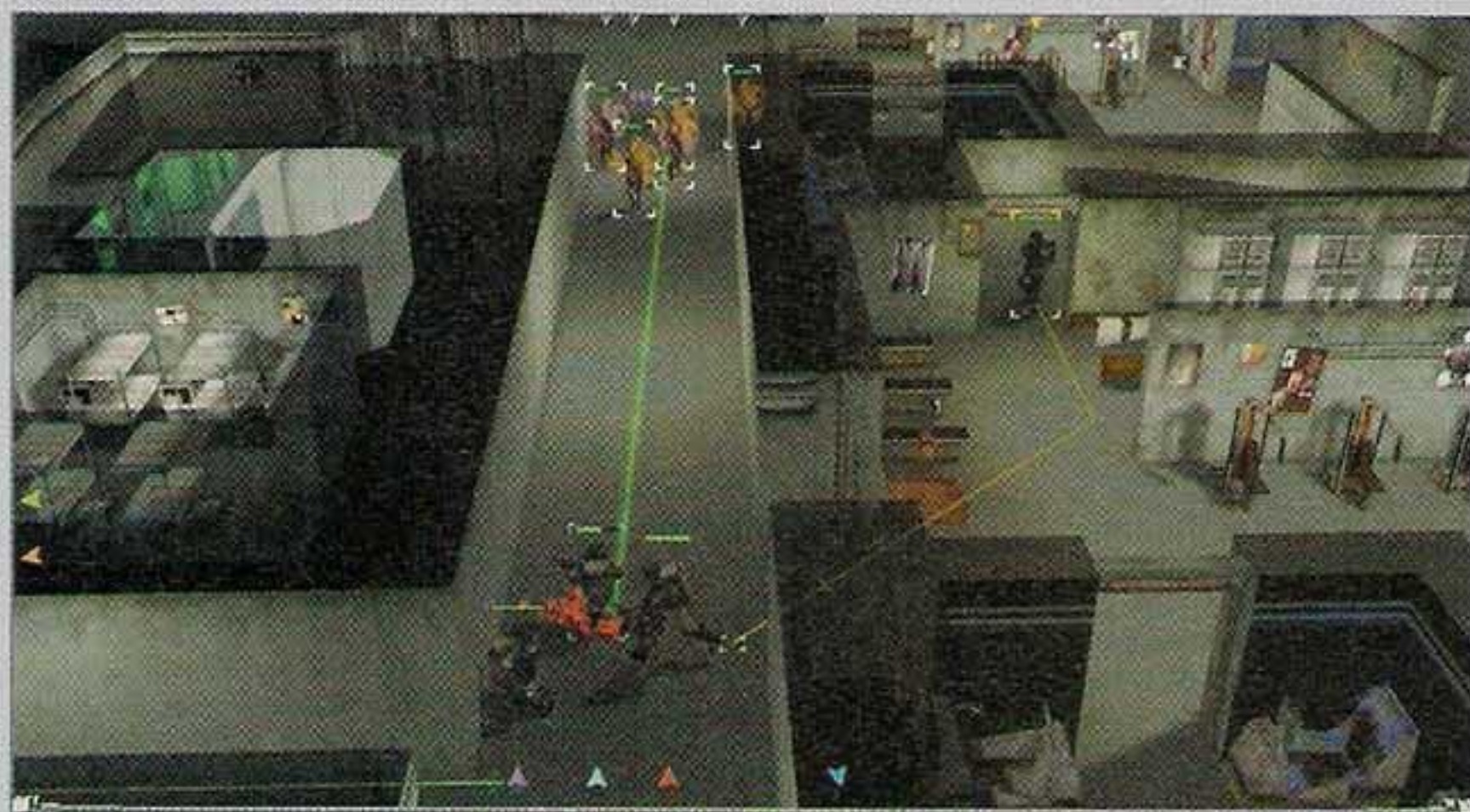
Tribute to Lobstermen: мы их душили-душили...

25 мая 2004 года на орбите Земли завис корабль пришельцев. Игнорируя все попытки людей установить контакт, пришельцы выпустили в верхние слои атмосферы несколько

облаков с ядовитыми спорами. Через семь дней споры начали выпадать с осадками, что повлекло за собой гибель огромного числа людей. Немногие выжившие начали стремительно мутировать, и орды жутких монстров продолжили уничтожение тех, кому посчастливилось избежать биологической атаки. Так начинается захватывающая история UFO: Aftermath...

Внесем ясность. UFO: Aftermath — это не что иное, как попытка возрождения знаменитого сериала UFO/X-COM, с триумфом прошедшего в начале 90-х по компьютерам всех виртуальных стратегов мира. О, что это было за время, и что это были за игры! Настоящие жемчужины жанра тактических походов стратегий! Но ничто не вечно — пальма первенства UFO отцвела и засохла, почетный вымпел "Переходящий Красный Action Point" был отдан сериалу Jagged Alliance, а сама игра-ветеран была с почестями похоронена...

Но, видать, закопали неглубоко — схлестнулись. Запах разлагающихся сектоидов и лобстерменов привлек хищников из Altar Interactive. Они-то и раскопали могилку. И не просто раскопали, а прямо-таки надругались над святыней, в чем вы и сами убедитесь, дочитав эту статью до конца. Кстати, сюжет, хоть и действительно неплох, оригинальностью похвастать не может — ну куда, куда не уйти от "пришельцев-из-космоса". На-до-е-ло.



▲ Основная тактика в Aftermath носит название "стенка на стенку". Пришельцы (в красных трусах и майках, в дальнем конце коридора) пытаются отбить нашу атаку.

Жанр:	Стратегия/тактика
Издатель:	Senega
Разработчик:	Altar Interactive
Издатель в России:	1C
Похожесть:	UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep
Необходимо:	CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
Желательно:	CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.ufo-aftermath.com



▲ Инопланетяне обычно выглядят так, будто их только что освежевали.

Безвременная кончина "конца хода"

Хотя Aftermath официально считается самостоятельным проектом, а не идейным продолжателем серии X-COM, сравнений избежать не удастся. Слишком уж очевидна преемственность этих игр. Поэтому, хотим мы этого или нет, придется начать со сходств и отличий.

Самое главное отличие: здесь нет походного режима. Вся игра идет в реальном времени с "остановками по требованию". Каждому бойцу в отряде можно задать не просто одно действие, а целую очередь команд. Например: перейти в указанную точку, присесть, достать аптечку, сделать перевязку, убрать аптечку, достать винтовку и сделать выстрел по цели. Игра перейдет в режим паузы после выполнения всей очереди команд или при возникновении ключевого события (к примеру, если на горизонте вдруг появится противник). Очень просто и удобно

— и никаких "очков действия".

Похвально, что время (заметьте, реальное время, а не какие-нибудь абстрактные очки) тратится абсолютно на любое действие, даже на смену оружия — одним словом, упаковкой рюкзака на поле боя уже не займешься.

Очень порадовал богатый арсенал и широчайший ассортимент снаряжения: несколько десятков типов пистолетов и пистолетов-пулеметов, огромное количество штурмовых винтовок, гранатометы кассетные и одноразовые, броня различных типов, не говоря уже о всяческой экипировке и оружии, которое становится доступным после исследований артефактов, добытых в боях с инопланетными захватчиками. В общем, все как в старые добрые времена X-COM.

Объявленный визит

Во всем остальном — реализация тактического режима принципиально не отличается от других игр этого жанра... Если, конечно, зак-

В бой идут одни старики

(альтернативное мнение)

Aftermath — игра, с которой нужно говорить на ее языке, понимать ее с полуслова. Если у вас не начинается тахикардия при упоминании geoscape — даже не думайте садиться за UFO.

Здесь все — как раньше, пусть и с некоторыми упрощениями. Я готов их простить за подаренную мне в очередной раз возможность отправить свежепойманного алиена на допрос или вскрытие, за отменный сюжет (заговоры, секретные проекты и биомасса, стремительно расплзающаяся по земшару...), за атмосферу, которой, вопреки всем заявлениям, здесь предостаточно.

В Aftermath надлежит играть исключительно на высшем уровне сложности. Только так вы поймете, что тактики здесь — более чем. Вы будете ценить каждое укрытие, ползком перебираться от одной машины к другой, разбивать команду на тактические группы и судорожно считать количество патронов в рюкзаке вашего снайпера.

Да, объективно игре можно предъявить ворох претензий — устаревшая графика, отсутствие честной баллистической модели и упразднение экономики. Но — наберитесь терпения, и ближе к середине перед вами откроется настоящая стратегическая бездна. Aftermath — для тех, кто понимает, ценит и помнит.

Олег Ставицкий

рыть глаза на полное отсутствие многоэтажности. Увы, в UFO образца 2003-го нельзя ни залезть на крышу, ни зайти внутрь здания.

К сожалению, на этом потери, которые понес геймплей из-за навязчивой идеи разработчиков упрощать все, что попадется под руку, не кончатся. Прощай, интерактивное окружение, прощай, частичная разрушаемость игрового мира... Кстати, мне показалось, или кто-то тут хвалил ассортимент вооружений и экипировки? Ах да, это же был я... И толку от тако-

го разнообразия, если большая часть оружия никогда не используется? Выдал всем универсальные штурмовые винтовки H&K G3 или Steyr в зубы — и вперед. Вот и весь выбор.

Зато к ролевой системе не подкапашься — все сделано по высшему разряду. Наши бойцы могут похвастаться шестью типами основных параметров, которые прокачиваются при переходе на новый уровень: сила, ловкость, подвижность, воля, восприятие, ум. От них, в свою очередь, зависят другие параметры, такие как меткость, хит-пойнты, владение тем или иным видом оружия, навыки оказания первой помощи и так далее. В общем — почти Fallout...

Переход в real-time повлек за собой упрощение тактики боя. Тактика теперь, собственно, всего одна — укомплектовать отряд по максимуму, вооружить до зубов и бегать по уровню могучей кучкой, расстреливая все, что шевелится. И все — никаких переползаний от укрытия к укрытию, никаких засад, выгодных позиций, фланговых обходов и всего остального.

И добро б разработчики "упростили" только тактический режим — они еще вдоволь надругались и над глобально-стратегическим. На первый взгляд все выглядит как раньше: крутим глобус, на котором отмечены наши базы, корабли пришельцев и различные активные игровые задания; перехватываем НЛО; выбираем миссию; экипируем команду и летим на задание. Ан нет — и тут, видимо, побывал саботажник. Процессом перехвата вражеских кораблей мы уже не управляем — нам отведена лишь роль пассивных наблюдателей.

Но и это только цветочки — экономическая часть игры, например, вырезана под корень — ее просто нет. А на смену различным десантным кораблям, на которых летали спецназовцы в UFO в начале 90-х, пришел вертолет. Вы не ослышались — именно "вертолет", а не "вертолеты", ибо он один на всю игру. Миссий — море, баз — десятки, спецназовцев — хватит на целую дивизию, а вертолет всего один. Зато мощный: на нем без дозаправки можно перелететь Тихий океан или продержаться в воздухе пять дней кряду...



▲ Зачистка населенных пунктов для возведения очередной базы — процесс рутинный, но необходимый. Без этого — никакихстроек века.



▲ Экстаз любого любителя RPG — управление прокачкой и экипировкой. Единственное, к чему в этой игре нет никаких претензий.

Подобьем бабки: по сравнению с предшественниками стратегический режим Aftermath не выдерживает никакой критики — абсурдно, убого и до безобразия упрощенно.

Пикассо во плоти

О графике UFO после выхода "Операции Silent Storm" говорить как-то даже и неудобно. Все равно что смеяться над инвалидами детства. Но придется — долг прежде всего.

Начнем с единственного хорошего момента — с дизайна городских ландшафтов. К слову, хорош в них только дизайн, особенно с учетом того, что уровни не отрисованы заранее, а генерируются случайным образом. Дальше же начинаются одни неприятные сюрпризы, недовольство от которых постепенно переходит в настоящую истерику.

Сюрреалистичная графика этой игры складывается из следующих составляющих: моделей в стиле "окончательная и бесповоротная победа кубизма", текстур в стиле "вечное размытие по Гауссу", освещения в стиле "закат солнца вручную" и спецэффектов в стиле "предсмертная агония Фотошопа". Камера здесь, кстати, управляется по тем же принципам, что и в Cold Zero (искусственно ограничивает угол обзора и масштабирование), что, как вы понимаете, прелестей игре не добавляет, особенно с учетом отсутствия мини-карты.

Звуки в Aftermath настолько же жалки и неубедительны, как и графика, поэтому подробно останавливаться на этой теме — незачем. Ведь если я захочу послушать таракание игрушечного автомата на батарейках, то пойду в ближайший магазин игрушек. Покупать же для этого UFO: Aftermath — неоправданная трата денег.

И заметьте, я еще ни слова не сказал об интерфейсе — об этом "шедевре" оригинальности и запутанности во времена всеобщей стандартизации и унификации. О, сколько нам открытий чудных готовит местное "междумордие". Однако описать их без использования непечатных слов — отчего-то не получается.

Я знаю, какой вопрос мучает вас сейчас больше всего — как это чудо враждебной техники умудрилось прорваться в полностраничные обзоры? На самом деле ответ прост.

Во-первых, не написать об игре, которой еще до выхода сулили титулы продолжателей идей X-COM и Jagged Alliance, было бы настоящим преступлением. А во-вторых, даже несмотря на такое вопиющее собрание недостатков, игровой процесс UFO: Aftermath... захватывает с головой. Да-да, не удивляйтесь! При вопиющем дефиците игр подобного жанра на рынке за рыбу может сойти и такой вот непотребный рак.

А если вам посчастливилось познакомиться с играми уже после ритуального прощания со столпами жанра, не исключено, что UFO: Aftermath понравится вам куда больше, чем автору этой рецензии. ■

Дождались?

Гениальная задумка о возрождении не менее гениального сериала с треском провалилась. Вероятно — из-за недостатка опыта у разработчиков и мизерного бюджета.

35% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 5.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 5.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 4.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Манн" 6.0

COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO HOUR

Жанр:	RTS
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Los Angeles
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия Command & Conquer
Необходимо:	CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
Желательно:	CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.eagames.com/official/cc_generals/home.jsp

То, что произошло, ни для кого не стало неожиданностью. Оригинальные Command & Conquer: Generals оставили после себя богатое наследство. Не установившие мир во всем мире американцы, не успевшие как следует расплодиться китайцы, недобитые террористы из GLA и не наигравшиеся геймеры — вполне логично, что вся эта братия стала мигом требовать продолжения банкета.

Вот камера показывает, как по улицам, потрясая транспарантами, идет демонстрация. Оператор снимает издали — ведь из-за спин бастующих выглядят товарищи со взрывчаткой на взводе, подготовленные "на всякий случай". Впрочем, случая не происходит — камера поворачивается, и мы видим, как навстречу жаждущим массам сантаклаусы из Electronic Arts катят тележки, доверху заполненные коробочками с аддоном Zero Hour. Транспа-

ранты летят на пол, воинственные крики сменяются торжествующим ревом, с которым фанаты устремляются за долгожданным дополнением к одной из лучших игр серии Command & Conquer.

Фуражка, мундир, погоны

В штабе, накрытом маскировочной сетью, офицеры и бойцы исполняют традиционный ритуал. Мечутся ординарцы, связист колдует над рацией, работа кипит так, как не кипе-

ла никогда раньше. Все знают: теперь расслабляться нельзя. Ибо на поле боя прибыли *генералы*.

Их пришествия ждали еще в оригинальных Generals. Но что-то не заладилось в "виртуальном Вест-пойнте" — компании EA Pacific. Генералов пришлось отправить на переобучение, и война началась без них. Но вот, наконец, свершилось. В аддоне Zero Hour нам предлагают те самые девять генералов, о которых так много говорилось еще во всевозможных "первых взглядах". Каждый, как и обещалось, — со своей оригинальной тактикой.

Следует отметить, что генералы пришли к нам не с пустыми руками. В огромной коробке, перевязанной ярким бантом, они преподнесли геймерам всего мира воистину роскошный подарок — новый игровой режим General Challenge. По моему нескромному личному мнению, этот режим — самое интересное из того, что есть в Zero Hour.

Суть General Challenge состоит в следующем: в качестве альтерэго мы выбираем наиболее приглянувшегося генерала и по очереди сражаемся с восемью полководцами-противниками. Банальный skirmish, говорите? Нет, значительно больше!

Самое интересное — это столкновение тактик различных генералов. Дело в том, что полководцы в

Zero Hour весьма существенно отличаются друг от друга. Так, специалист по ВВС имеет доступ ко множеству моделей самолетов и авиационных апгрейдов, а также ряд специальных "умений" вроде проведения ковровых бомбардировок или сброса на головы оппонентов "мачочки всех бомб" — гипермощного заряда тротила. Но, с другой стороны, "авиатору" приходится платить за все эти радости ограниченным доступом к наземным войскам. Никаких тяжелых танков — исключительно хиленькие "Хаммеры", установки для запуска ракет "Томагавк" да пехота. Аналогичные сильные и слабые стороны есть и у всех остальных генералов. Так что не надейтесь одолеть всех восьмерых оппонентов с помощью одной и той же тактики — всегда найдется "крепкий орешек", о скорлупу которого вы сломаете зубы.

Кроме того, разнообразию геймплея сильно помогают карты, на которых происходят битвы между генералами. В Zero Hour нет места унылым нагромождениям гор, равнин и городов, сгенерированных "случайным образом". Все карты Challenge Mode проработаны вручную и, следовательно, совершенно непохожи друг на друга. Вам придется то "перепрыгивать" с острова на остров, спуская на воду десантные шлюпки, то гоняться за врагом по узким горным ущельям на быстрых джипах, и так далее и тому подобное...

В начале сражения ваш противник всегда оказывается на карте уже с полным комплектом техники и отстроенной базой. Впрочем, не отчаивайтесь — нападать в первые секунды на "голого" геймера никто не будет. А вот подначивать и драз-



▲ Выпив цистерну "Очаковского" и начистив зеленые косухи, банда байкеров выходит на тропу войны.



▲ Украденный террористами "Томагавк" пикирует на зенитную установку. Несмотря на яростное сопротивление — ее секунды сочтены.



▲ Ковровые бомбардировки, обстрел с самолета поддержки, удар ионной пушки... Концерт на поле явно дошел до крещендо и подходит к финалу.

нить — всегда. Разработчики Zero Hour наделили генералов немалой тягой к общению прямо во время боевых действий. Другими словами, практически каждое действие игрока, будь то захват нефтяной вышки или массированный налет авиации, вызывает ехидный комментарий противника. Иногда, кстати, получается очень весело: чего стоит хотя бы китайский специалист по ядерному оружию, который, обнаружив на базе противника недостаток электричества, предлагает помочь... ядерной энергией.

Новички и ветераны

Играть за генералов можно и в мультиплеере. Подобное нововведение делает сетевые баталии еще более интересными и разнообразными.

А вот в новых одиночных кампаниях генералы, увы, недоступны, и поэтому нам придется проходить сюжетные миссии за "усредненного" полководца. Кампаний, как и прежде, три, в каждой по пять миссий. Сюжет? Да примерно такой же, как и в C&C: Generals. Вначале американцы бьют террористов из GLA. Потом террористы дают сдачи американцам. Потом все опять меняется местами, и уже китайцы бьют террористов. Плюс иногда американцы объединяются с китайцами и... правильно, тоже бьют террористов. Вот такой вот джихад против джихада.

Миссии во всех кампаниях удались на славу, и ничуть не уступают заданиям из оригинальных Generals. Большая часть игровых миссий рассчитана не на геймплей типа "отстройся и задави врага числом", а на тактические действия, когда в подчинении у игрока находятся весьма ограниченные силы. Сложность игры, как и в любом уважающем себя аддоне, несколько повысилась, однако не настолько, чтобы человек, никогда не видевший C&C, испытал серьезные сложности во время прохождения.

Стиль ведения боевых действий практически не изменился. Американцы все так же балуются с высокими технологиями, китайцы — берут числом и грубой силой, а террористы устраивают диверсии да травят "цивилизованное человечество" разной химической гадостью. Некоторое разнообразие в привычный геймплей вносят новые постройки и юниты. Среди последних встречаются настоящие шедевры технической мысли. Войска США в Zero Hour обзавелись "микроволновкой на гусеницах", которая лихо поджаривает вражеских пехотинцев. Самолеты американцев теперь можно оснастить мощной системой противодействия ПВО и специальными боеголовками для ракет, эффективными против вражеских построек. Ну а хитом сезона, несомненно, следует признать возможность сбрасывать на войска оппонента... листовки. По

причине того, что в армиях будущего должность политрука явно упростили, политически не подкованные солдаты врага реагируют на пропаганду немедленным моральным разложением и полным нежеланием воевать в течение некоторого срока.

В рядах китайских войск появился замечательный, хорошо защищенный и вооруженный вертолет Helix. Беспризорным ранее хакерам определили место в интернет-центре, откуда они могут не только воровать деньги, но и даже взламывать разведывательные спутники. Ну а самыми интересными традиционно оказались новые возможности террористов. Помните, как в C&C: Generals измученные рабочие просили новые ботинки? Теперь можно удовлетворить желание бедняг, заказав на черном рынке партию обуви — для повышения эффективности их труда.

Есть и другие возможности для капиталовложений. Например, вооруженный мотоциклист, который не только очень быстр, но еще и спокойно может ездить по неприступным для прочей техники горам. А что может быть страшнее для противника, чем стремительная атака с неожиданного направления? Еще одно оригинальное изобретение фундаменталистов — "поддельные" здания. Выглядят они так же, как настоящие, но на деле являются простыми крашеными коробками. Идеальный способ запутать противника.

Впрочем, давайте несколько отвлечемся от знакомства с "новичками" игры и скажем несколько слов о "ветеранах" — тех элементах игры, которые со времен оригинальных Generals были доработаны лишь незначительно. Первым делом — графический движок. Старина Sage держится молодцом и по-прежнему радует глаз, даже спустя почти год. Изменения в графике носят исключительно косметический характер: в игре появились различные погодные условия, на которые практически не обращаешь внимания, да несколько

спецэффектов, связанных с новыми видами оружия. Среди последних, кстати, попадаются весьма симпатичные. Чего стоит хотя бы зрелище рвущихся бомб под названием Bunker Busters — когда земная кора стремительно набухает и рассыпается фонтаном грязных брызг.



Ну и напоследок еще один интересный факт: разработкой аддона занимались ребята из конторы EA, которая имела весьма отдаленное отношение к оригинальной игре. Обычно в ситуациях, когда производство аддонов отдается "на сторону", в итоге получается весьма жалкий и малоинтересный продукт. Но не в этот раз — Zero Hour оказался ничуть не хуже оригинальной игры. Крепко сбитый, интересный и способный заинтересовать не только прожженных фанатов C&C: Generals, но и простых геймеров "с улицы". Надеюсь, что для ребят из далекой Калифорнии подобный подход к производству игр станет доброй традицией. ■

Дождались?

Достойное продолжение достойной игры. Аддон к C&C: Generals вышел ничуть не хуже оригинала. А местами — значительно лучше.

99% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.5



▲ Судя по физиономиям генералов, у первого за плечами Вестпойнт и Академия ВВС, а у второго — тяжелое крестьянское детство и учитель-хунвейбин.

Алексей Бутрин

4 SIMCITY

Можете сказать спасибо программистам и дизайнерам Maxis, а также маркетологам EA Games. Благодаря их стараниям я сейчас напишу свое самое короткое вступление к обзору. Вот оно: Rush Hour — это игра, которой должен был стать SimCity 4 в день своего релиза.

Новости нашего городка

Привет, любимая!

Вынужден отправлять тебе бумажное письмо, так как компьютер уже пять дней пылится без дела — в городе постоянно отключают свет.

У меня все нормально. Добрался без приключений, сразу же снял номер в мотеле и отправился искать жилье на съем. Городок небольшой и симпатичный, хотя странностей тут хватает. В первый же день я нашел маленький уютный домик на берегу реки, причем недорого. Но не успел я распаковать вещи, как приехали бульдозеры и снесли дом подчистую, а бригада строителей в рекордные сроки возвела на его месте

небольшую «хрущевку». Там квартиры оказались еще дешевле, и я, недолго думая, решил поселиться в новом доме. Однако на следующий день приехал мэр с мегафоном, выгнал всех жильцов на улицу и приказал строить на этом месте магазин. В общем, со съемом жилья я решил пока не рисковать, и до сих пор живу в гостинице — так надежнее.

Самые странные люди в городе — это местная администрация во главе с мэром. Ты не поверишь — эти психи красят землю по всему городу. В жилых кварталах в зеленый цвет, в деловых районах — в синий, а на заводских территориях — в желтый. Сколько краски они на это перевели — страшно даже подумать. Больше новостей пока нет — работу все еще не нашел...

При первом запуске аддона можно поиграть в интересную игру — «найди десять отличий от оригинального SimCity 4». Но, что уж тут греха таить, победивших в ней будет немного, ибо при беглом осмотре складывается впечатление, что нам



▲ Подобные транспортные развязки — не для красоты. Они имеют сугубо функциональное значение.

Жанр:	Симулятор градоначальника
Изготовитель:	EA Games
Разработчик:	Maxis
Похожесть:	Серия SimCity
Необходимо:	CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Желательно:	CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.simcity.com

ненавязчиво предлагают еще раз поиграть в игру, которую мы успели снести с винчестера где-то полгода назад. И вот тут-то очень кстати оказывается туториал, который быстро и наглядно продемонстрирует все нововведения. Слушайте внимательно и начинайте загибать пальцы. Раз: появились новые виды строений. Два: в списке общественного транспорта обнаружился продвинутый электрички и монорельсовые поезда. Три: расширен ассортимент дорожных покрытий. Четыре: появилась возможность не только отслеживать плотность дорожного трафика, но и анализировать загрузку тех или иных маршрутов. И, наконец, пять — в игре был добавлен режим, в котором можно управлять различными транспортными средствами, раскатывая по улицам собственноручно построенного города или бороздя его воздушное пространство. Вот, собственно, и все. Что вы говорите? Мало? Понимаю, я сначала точно так же возмущался и топал ногами. Однако потом...

Трасса E-95

Привет, любимая!

Сразу куча новостей: свет дали, теперь по вечерам буду в Сети. Работу нашел, правда, ехать туда с тремя пересадками: сначала на автобусе с пересадкой на метро, потом на монорельсе до шоссе E-95, а оттуда ходит электричка как раз до моей конторы. Работаю в фирме со смешным названием — «Цвикунов Электроникс». Начальник тоже смешной, все время ходит и бормочет: «привлекательность района крайне низкая, надо отсюда сваливать».

Сегодня по пути на работу видел удивительные вещи. Мэр с мегафоном руководил строительством шоссе. Прокладывали трассу прямо через город. Сколько домов снесли и дорог испортили — не пересчитать. По-моему, они сами не знают, чего хотят, — пока проезжал, успели несколько раз снести уже построенный участок и начать заново. Вторая история — вообще кошмар. Уже почти доехал, смотрю в окно — с неба школа падает. Серьезно! И прям на двадцатизатяжку в жилом районе — БАЦ! И нет дома. А из школы дети выбежали — радостные, смеются. Бред какой-то. И еще мне кажется, что временами люди и машины куда-то исчезают. Только что были — опа! И уже нет. К психиатру мне пора, что ли...

P.S. На всякий случай уточняю — я не пил уже три дня. Даже пиво.

Суровая правда геймерской жизни в Rush Hour может быть описана всего одной фразой: «Срочно нужен патч». Вот мы купили долгожданную новинку и со всех ног мчимся домой — установить и поиграть. Но спустя пару дней, а в самом запущенном случае — всего через пару часов, спотыкаемся о глюки и тонем в болоте недоработок и упущений, костер разработчиков на чем свет стоит.

Хотя, по справедливости, ругать в первую очередь нужно команду менеджеров проекта и тестеров. SimCity 4 в этом плане приятным исключением не стал — он жутко тормозил даже на очень мощных машинах, злобно поглокивал, обнаруживал массу упущений в интерфейсе и даже в самой механике игры, что создавало серьезные препятствия на пути строительства города своей мечты...



▲ Ночным городом с высоты птичьего полета можно любоваться практически бесконечно, а по кучности огней в окнах — отслеживать дефекты городской энергосистемы.

Все это я рассказываю затем, чтобы подвести вас к нехитрой мысли: Rush Hour — это не что иное, как пропатченный SimCity с исправленной симуляторной частью и доработанным интерфейсом. В чем же заключаются эти изменения?

Одна из основных проблем большого города — транспорт. Помните кучу покинутых зданий в оригинальном SimCity, которые портили внешний вид города и отравляли ваше существование? А ведь основной причиной, по которой виртуальные жители бросали дома, была растянутость маршрутов от жилья до места работы. Но вот незадача — узнать, куда именно нужно тянуть скоростную магистраль, было невозможно. Хуже того: скоростные шоссе, призванные разгрузить городские улицы, смотрелись в игре абсолютно чужеродным элементом — попытки вписать их в ландшафт не приводили к успеху...

Теперь решить вышеописанные проблемы можно легким движением мыши. Во-первых, при выделении любого строения или участка трассы игра наглядно показывает все связанные с ними маршруты, что позволяет наконец понять, куда именно едут жители тех или иных районов. Разобравшись с направлениями пассажи-

ропотоков, можно приступить к строительству новых транспортных артерий: ж/д дорог, монорельсовых трасс, туннелей метрополитена или линий наземного метро (кстати, наземное метро можно стыковать с подземным). Для старых, густо застроенных районов как нельзя лучше подойдет новая разновидность дорог — авеню (четыре ряда против двух у обычной дороги). Но самое главное — обычная дорога теперь может плавно переходить в авеню, а последняя, в свою очередь, — в хайвэй. И это — не считая новых типов пересечений и развязок!

Увы, на этом описание отшлифованных частей геймплея можно закончить; полицейские участки с вертолетами, самолетная пожарная станция, плюс еще с десятков новых строений меня, конечно, порадовали, но в пароксизмах экстаза биться не заставили — подобные бонусы я воспринимаю как нечто само собой разумеющееся.

Мы поедem, мы помчимся

Снова привет!

Пишу из больницы, куда меня положили на обследование после предварительной беседы с психиатром. Вроде ничего серьезного, но



▲ Устав от городских забот, можно расслабиться и, например, прокатиться на паровозе.

провериться не помешает.

Кстати! В больницу меня привез... кто бы ты думала?! Сам мэр! Я уж было подумал, что это очередная галлюцинация, но врачи подтвердили, что это был он.

Но это не все! Оказывается, мэр в этом городе развозит не только пациентов. Еще он подрабатывает водителем школьного автобуса, ловит преступников, вывозит за город мусор, пилотирует вертолет службы теленовостей, водит поезда — в общем, ездит и летает на всем, что катится, падает или жужжит. Когда он это все успевает — непонятно. Главное — это никого не удивляет и не возмущает. По-моему, тут все сошли с ума. И меня это пугает — где-то я читал, что шизофренику кажется, что все вокруг ненормальное, а он один в норме.

Будет возможность — приезжай. Позвони в госпиталь — расскажу, как добраться.

Жду, надеюсь...

Самый неожиданный сюрприз Rush Hour — возможность отдохнуть от дел праведных и прокатиться по улицам лично спланированного и построенного города. Что и говорить, звучит заманчиво — чем каждый раз бежать на перекуры и чашечку кофе, оставляя город на автопилоте наваривать деньги для очередной строительной эпопеи, куда как интереснее размяться за встроенной в игру аркадой, плюс срубить немного денег и поднять рейтинг... И омрачает все это только три "но".

Первое. Кататься можно либо в свободном режиме, либо выполняя "миссии", которые приносят деньги, открывают бонусные постройки или повышают ваш рейтинг. "Плохие" задания (вроде похищения донорских органов) дают деньги, но рейтинг, наоборот, понижают. Одна беда — задания в большинстве своем настолько нелепы, что марасметр просто зашкаливает. Смех, конечно, продляет жизнь, но вот играть — сильно мешает.

Второе. Разработчики "водительского" режима с легкостью отхва-

тят "Оскара" в номинации "Самое неудобное управление в играх 2003".

Ну и третье: тор-мо-за. Прокатиться без рывков и падения fps до двух-трех кадров в секунду проблематично даже в маленькой виртуальной деревушке. А в огромном городе будьте готовы к полуминутным паузам под яростное похрюкивание винчестера. И это, братцы, на четвертом "Пентиуме" с 512 Мб памяти на борту. Печальный итог — забавно, но, увы, абсолютно неиграбельно.



Скажу честно: лично я ждал от Rush Hour ядреной смеси оригинального SimCity 4 и транспортной стратегии типа Traffic Giant или Transport Tycoon. Увы, в реальности все оказалось намного прозаичнее: вместо надоевшего кефира нам дали живой йогурт. Не бог весть какая замена, но натошак — можно и попробовать. ■

Дождались?

SimCity 4, основательно обработанный напильником и завернутый в новую упаковку. Примерно в таком виде и должна была появиться оригинальная игра полгода назад.

50% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 6.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Мани" 7.5



▲ Хорошее транспортное снабжение жилых районов приносит плоды в виде красивых многоэтажек.

ДОРОГА НА ХОН-КА-ДУ

Тимур Хорев



За работу, салага, наливай воду, шуруй топку, как учили — и вперед, по железной дороге в светлое будущее. Ты пока лишь помощник кочегара — молодой зеленый робот с необсохшей на суставах заводской смазкой. Но не парься — здесь ты быстро заматереешь. Проапгрейдишься — узнаешь, как обьежать врагов издали, чтобы гаубицей не достали, как направлять на них паровозы-бомбы и огнеметные вагоны, как бегать от болотных мух, отстреливаясь из зениток на платформах. На войне учатся быстро, и злодеи из Хон-Ка-Ду скоро свое получат. Они знали, на что шли, когда воровали нашу древнюю святыню. Мы доедем до их столицы и вернем похищенную Золотую Шестеренку, а они будут вечно ржаветь в аду!

Пушки заряжены, дирижабли готовы, кибердесантники ждут сигнала — состав тронулся. Ты видишь роботов-шахтеров на обочине, что весело машут манипуляторами? Они машут тебе, юноша. Прогуди им "привет" — и махнем на нашем бронепоезде дальше по дороге на Хон-Ка-Ду.

Врагу не сдается наш гордый состав

Когда в первый раз смотришь на игру "Дорога на Хон-Ка-Ду" от тюменских разработчиков из "Громады", трудно отделаться от ощущения, что перед тобой что-то несерьезное. Паровозики мелкие и какие-то игрушечные, цвета нарочито яркие (пусть даже и симпатичные), а графика так и вовсе спрайтовая... И это в 2003 году, когда все игры давно меряются количеством и порядковым номером шейдеров?!

Но первое впечатление, как это часто бывает, оказывается обманчивым. Стоит лишь пройти пару первых уровней, как наступает просветление и понимание, кото-

рое лишь усиливается по мере развития сюжета. И дело тут не столько в истории о далекой планете и мирной цивилизации паровых роботов, у которых кибернетические злодеи из Хон-Ка-Ду украли Золотую Шестеренку, — сюжет простенький и не особенно драматический. Дело в геймплее. Жанр стратегических игр — это огромное разнообразие концепций и оригинальных ходов. Здесь трудно придумать что-то новое, поскольку за долгое время его развития разработчики пробовали все, что только можно. Казалось бы, сочинить и реализовать что-то доселе невиданное никто не в состоянии, и остается лишь повторять старые испытанные ходы... Но громадовцы придумали. Битвы вооруженных до зубов бронепоездов — такого, признайтесь, еще никто не делал.

По тундре, по железной дороге...

Заручившись сюрреалистическим сюжетом, разработчики оттянулись по полной программе, реализовав на двадцати уровнях все свои самые заветные мечты. Чтобы было легче творить, тюменцы с особым цинизмом вырезали из игродизайна прокладку путей и постройку зданий. Кому они нужны?! Рельсы уже проложены — новых не надо. Строить здания тоже не надо — пользуемся теми, что уже находятся на уровне. Здания в игре вообще играют подчиненную роль, и их можно пересчитать по пальцам одной руки: депо для постройки поездов, мастерская для починки и пополнения боеприпасов, завод для производства... хмм... денег и пушки для обороны ключевых точек.

Пушки и заводы можно после хорошего обстрела захватить — тогда они переходят на вашу сторону (отголосок древней стратегии Z). Зда-

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Бука
Разработчик:	Громада
Похожесть:	Z, Trainz
Необходимо:	CPU 233 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 600 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.buka.ru/game/game_400.htm

ния нельзя уничтожить — можно лишь "привести в бессознательное состояние" на пару минут, в течение которых депо ничего не производит, а мастерская — не ремонтирует. Рельсы тоже не поддаются сносу, хотя, если их повредить взрывом, то первый же проезжающий по ним поезд должен задержаться для ремонта — на радость изготовившемуся к стрельбе врагу.

Но ключевой элемент — это, конечно, боевые составы. Которые придется строить за деньги. Которых, как водится, вечно не хватает... Паровозы — это главное, и чем больше в составе паровозов, тем маневреннее железная машина. Паровоз лишен боевых возможностей (он может

только с переменным успехом таранить врага), а победу вам создадут прицепные боевые платформы: пушки, гаубицы, ракетные установки — все, что душа пожелает.

Взлетев с авиаплатформы, дирижабль отправится бомбить вражеские поезда, а роботы-десантники обстреляют врага из своих мелких, но исключительно убийственных базук. Против вражеских дирижаблей и недоброжелательных бомбонесущих болотных мух сильно помогут зенитные платформы. Передвижной арсенал будет снабжать ваши вагоны боеприпасами, а паровоз-ремонтник прямо в движении станет чинить поврежденные вагоны и расставлять по пути мины.



▲ Встреча двух поездов на мосту переросла в дружескую перепалку. Дирижабли не остались в стороне.



▲ Метеориты падают куда бог пошлет: может — на врага, а может — на нас.

Все это богатство срабатывает игроку по мере прохождения игры, и к последним миссиям от разнообразия вариантов разбегаются глаза. Может быть, понастроить дирижаблей? Или побить врага издали гаубицами? А не отправить ли во вражеский стан паровоз-камикадзе, взрыв которого сможет вынести пару поездов средних размеров? А может, построить убийственную ядерную мортиру, которая с успехом компенсирует низкую скорострельность невероятным поражающим эффектом? Поначалу придется учиться на своих ошибках и комбинировать разные варианты, а потом придет навык, и вы автоматически будете добавлять в постройку взрывной брандер, увидев у врага ядерную ракетницу, и отстраивать зенитки, если супостат обзавелся дирижаблями.

Какого размера строить состав — просто паровоз с парой боевых вагонов или суперпоезд из дюжины элементов? Маленькие поезда быстрее передвигаются и легко уходят из-под огня, зато при встрече с серьезным противником моментально превращаются в металлолом. Впрочем, как раз их не особенно-то и жалко. Длинные составы обладают огромной боевой мощью (размер тут имеет значение!) и легко справляются с более слабым врагом, быстро ликвидируя его базы. Но зато гиганты медленно двигаются — они не смогут уйти из-под бомбежки, вовремя уехать из зоны поражения ядерным оружием или убежать от брандера. Размеры и наполнение составов — это вечная дилемма, и разрешать вы ее будете все время по-разному, исходя из боевой обстановки.

Искусственный интеллект, что характерно, не дает поблажки и действует довольно разумно даже по меркам RTS. На высоких уровнях сложности он регулярно атаку-

ет базу с разных сторон, применяет различные тактики и с удовольствием расстреливает депо с мастерской, отрезая игрока от ресурсов. Попавший в неприятное положение вражеский поезд старается уйти из-под обстрела и уехать к себе в мастерскую на ремонт. Атакую наши поезда, AI обычно выбирает для атаки наиболее уязвимые и критичные для поезда элементы; иногда, конечно, бывает, что компьютерный противник начинает вести себя не очень логично — но это обычно случается в жарком бою, когда отдельные промахи можно списать на волнение и растерянность.

Говоря о компьютерном интеллекте, надо упомянуть еще и ваши собственные войска. По умолчанию вы управляете лишь движением поезда, а огонь все вагоны открывают по собственной инициативе, едва завидев врага. Никто не мешает вам выделить отдельный вагон и приказывать ему атаковать цель по вашему желанию, но в бою обычно на это нет времени. Да это и не обязательно — как правило, поезд ведет стрельбу толково и размеренно. Дирижабли и роботы-десантники отличаются особой самостоятельностью (им вообще ничего нельзя приказывать!), но и они ведут себя на редкость разумно.

Двадцать уровней меж курдлей и осьминолов

Надо отдать разработчикам должное — среди двадцати игровых уровней нет и двух похожих. Только что вы преодолевали вражеские укрепления, а теперь единственным быстрым паровозом проникаете в тыл врага и собираете разбросанные по рельсам ресурсы, чтобы вовремя получить подкрепление. Только что вы уничтожали злобную Харибду, питающуюся поездами, а теперь на заброшенной железнодорожной ветке охотитесь на болотных мух...



▲ Ракетные башни обстреливают состав врага, а река тем временем разливается и грозит утопить поезд.

Против вас будут выступать не только вражеские поезда, но и сама природа — предстоит пробиваться через наводнения, метеоритные дожди, лавины, ураганы, извержения вулканов и грозы.

Пользуясь тем, что действие происходит на странной чужой планете, разработчики извлекли на свет божий свой фирменный спрайтовый движок (известный еще по игре «Грогада: Отмщение»), и спустили с цепей реализма художников с дизайнерами.

Освобожденные от оков художники «дали стране угля»: пейзажи — один красивее другого — сменяют друг друга через каждую пару уровней. Около ваших зданий ползают роботы-статисты и весело машут поездам. На лугах вызревают бешеные тыквы, взлетающие в воздух с характерным свистом, в лавовых озерах бродят злобные големы, а на северных широтах с горок с гиканьем катаются натуральные белые медведжата.

Графические спецэффекты выглядят вполне современно, даром что графика спрайтовая. Скриншоты не могут передать всей живости графической части игры — меняющийся ветер вполне натурально сносит дым от подбитых вагонов в сторону, река реалистично играет волнами — и так далее и тому подобное... Кто там сказал, что спрайтовая графика устарела? Непосвященный человек, затаив проходившие уровни, будет шокирован реалистичной сменой времени суток: пейзаж сначала приобретет красноватый предзакатный оттенок, а потом потемнеет. Во мраке ночи будут светиться сюрреалистические цветы, привлекая к себе мотыльков, — и все это будет сопровождаться треском многочисленных сверчков. Художники постарались на славу — сражаться в таком окружении просто приятно.

«Дорога на Хон-Ка-Ду» — игра, похожая на луковичу (да, как «Шрек»!). Первый слой — это странная внешность и детские на вид паровозики. Второй слой — это потрясающие по красоте уровни, в которых сочетается яркость красок, живость окружения и красивые тона. Третий слой — это серьезная стратегическая часть. Добраться сразу до глубин — нельзя. Но стоит дать игре шанс — и она очарует любого. Похоже, подобный подход становится главной чертой российских малобюджетных игр — и это тоже хорошо. «Хон-Ка-Ду» можно смело порекомендовать всем, кто соскучился по оригинальным качественным стратегиям и ищет чего-то нового в застоявшемся жанре. ■

Дождались?

Несерьезная на первый взгляд стратегия при более внимательном рассмотрении открывает свою глубину и проходится на одном дыхании. Состав отправляется с первого пути, следующая станция — Хон-Ка-Ду!

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 5.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 10.0

Рейтинг
«Мани» **8.5**

Богдан Агрис

12 СТУЛЬЕВ

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

Заседание продолжается!.. И, судя по всему, будет продолжаться еще очень долго. Во времена, когда любимым развлечением масс было кино, наш кинематограф то и дело обращался к неувядающему сюжету Ильфа и Петрова, и каждый раз — удачно. Времена изменились — и теперь лидеры отечественной игровой индустрии не устают радовать нас квестами на тот же сюжет. Две одноименных игры за один год по мотивам одного и того же произведения — часто ли бывало такое?

Блиц-квест

С понятием «квест» наше сознание уже привыкло связывать некий длинный и медитативный процесс, способный продлиться несколько суток кряду. Сюжетные заторы, долгие, как пробка на Садовом кольце, стали чуть ли не главным родимым пятном жанра. Многочасовой перебор инвентаря, попытки совместить сто пятьдесят предметов друг с другом, долгий пиксель-хантинг — обшаривание экрана мышью в поисках куда-то запропастившейся «активной зоны»... И еще один неременный признак жанра — верное решение просто обязано быть самым алогичным из всех возможных. Будь реальная жизнь хоть немного похожа на «среднестатистический квест» — мы все давно бы рехнулись. Не в последнюю очередь — от скуки...

К счастью, «12 стульев» от «Софт Индастри» и «МедиаХауз» среднеста-

тистическим квестом не является. Вся игра — от начала до конца — пройдет часа за два с половиной. Что до остановок, связанных с разрешением некоторых задач, — со мной таковые случались пару раз за всю игру, и каждая заняла не более пяти минут.

Не меньше порадовало и то, что логика героев игры — а значит, и разработчиков, — ничем не отличается от общечеловеческой. И если товарищу Бендеру потребовалась, к примеру, лупа — так это именно для того, чтобы разобрать мелкий шрифт провинциальной газетенки, а вовсе не для разжигания костра, дым от которого должен создать плотную завесу, чтобы под ее прикрытием... ну и так далее. Нет. В игре все легко и прозрачно. Ключи открывают двери, ножи вспарывают обивку стульев, перья годятся только на то, чтобы выводить на бумаге буквы — внутренний мир игры устроен на редкость просто и логично.

Сказать, что задачи перед нами стоят столь уж легкие — не поворачивается язык. Иностранец, я уверен, методично застревал бы на каждом втором экране. Но любой игрок, которому посчастливилось родиться и возмужать в СССР-России, будет щелкать все эти проблемы, как белка орешки. Ну кто, к примеру, не знает, что без «магарыча» с нами не будет откровенничать даже дворник? Кто не понимает, что, являясь в любое госучреждение по любому пустяшному делу, лучше за-

Жанр:	Квест
Издатель:	Софт Индастри
Разработчик:	МедиаХауз
Похожесть:	Myst
Необходимо:	CPU 333 MHz, 32 Mb, 32 Mb Video
Желательно:	CPU 600 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.mediahouse.ru



▲ Предводитель на фоне знаменитой площади трех вокзалов. Между прочим, последняя воссоздана в игре по реальным историческим фотографиям.

ранее обзавестись удостоверением официального лица? Одним словом, любой человек, общавшийся с представителями нашей родной бюрократии или посещавший хотя бы участковую поликлинику, пройдет игру без труда. Да, кстати, — никаких «логических головоломок» из цикла «расставьте разноцветные предметы по порядку следования цветов в солнечном спектре» здесь нет! Что лично меня радует безумно — не хватало еще, чтобы Великий Комбинатор по сорок минут комбинировал цветные стеклышки.

С простотой разработчики, пожалуй, даже переборщили. Для прохождения примерно одной шестой части эпизодов не требуется ничего, кроме досконального знания книги. Да кто ж ее не знает? Впрочем, остальные пять шестых сюжета потребуют от вас не только хорошей памяти, но и наблюдательности, и сноровки, и умения логически мыслить.

В дебрях возможностей

И все же — парадокс. С одной стороны, «12 стульев» — простой, если не сказать элементарный квест, но при этом он не выглядит пресно и скучно. Как вы думаете, почему в

каждом игровом эпизоде нам не приходится просиживать по несколько часов для поиска правильного пути? Одна причина была уже указана — решение загадок должно быть логичным. Но мы-то с вами по опыту знаем, что почти в любой ситуации «просто логичных» решений может быть несколько, и каждое — не хуже остальных. Игра учитывает и это. Более того, множество вариантов решения одной и той же проблемы — и есть ее основной конек. Каждый эпизод можно «покинуть» тремя разными способами, а всего к финалу ведут сто две различные дороги! Хотя почему к финалу? Правильней сказать — «к финалам»; в игре четыре различные концовки.

Если в первом же эпизоде вы подобрали и прочитали старую газету — то старгородские стулья обнаружатся в доме мадам Грицацуевой. А вот выбрав вариант с консультацией у дворника, вы обнаружите эти же стулья совсем в другом месте. После вы в любом случае окажетесь в Москве, на площади трех вокзалов. Но площадь эта в различных вариантах прохождения выглядит, представьте себе, неодинаково. В одном варианте у нас на дворе ранняя осень, в другом — поздняя. В од-

X²

THE THREAT



УГРОВА

- X² Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- X² Уникальная графика
- X² Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- X² Строительство своей собственной империи



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1300 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.





▲ Игра начинается в дворницкой со слов: "Барин из Парижу приехали!". Невольно чувствуешь приступ дежа вю.

ном варианте пейзаж украшен кумачовым знаменем, в другом — нет. Я уж не говорю о мелких деталях. В Москве вам, кажется, все-таки не миновать отдела льготного распределения, но присылают вас туда из трех различных учреждений. Иногда сюжет зависит от совсем незначительных вещей — и если вы не забрали у несчастной вдовы Грицацовой ситечко... нет, что вы, вам не придется проходить игру заново. Просто придется обойтись без него, а это значит, что на сюжетной дорожке появится новая развилка.

Чтобы понять тот масштаб работы, которую проделали разработчики, игру надо пройти как минимум пять раз. Вот тогда полная захваченность — хотя бы процессом поиска нестандартного варианта — вам обеспечена. Этот квест, ей-богу, кружит голову и заставляет снова и снова начинать все сначала.

Все в пингвинарий!

Да-да! Именно так, и никак иначе. С таким плакатом вам доведется столкнуться в Минводах. И товарищ с указующей рукой на плакате

тоже будет, не переживайте. Игра вообще переполнена шедеврами наглядной агитации двадцатых годов. "Каждому по потребностям, остальным — по возможностям!" Перл, не правда ли? Или, еще того лучше, — "Не требуя много, ты помогаешь другим!". С этим и сегодня трудно поспорить... Но лично меня совершенно покорила следующая образчик агитпропа: "Чистые улицы — путь к коммунизму!". Какая мощь — куда уж тут современной художочной рекламе... Причем, заметьте, — всех этих лозунгов в первоисточнике Ильфа и Петрова нет. Разработчики сподобились покопаться в пыльных архивах и вытащить на свет божий все эти шедевры. За что им большое человеческое спасибо.

Отдельный поклон авторам и за работу по воссозданию улиц Москвы в соответствии с их историческим обликом. Старая архитектура, старьевщики у Ярославского вокзала, веселые извозчики, горбатые трамвайчики и так далее и тому подобное... Поиграешь, помотришь, — тут тебе и ностальгия, тут и отлично соблюденный стиль. Подозри-



▲ Полотно в духе исторического материализма — "Утро совслужащего".

тельно похожими "на исторические реалии" смотрится не только Москва, но и Нижний, и Минеральные Воды, и все интерьеры помещений — начиная от дворницкой и заканчивая советскими госучреждениями... Да что я рассказываю, — сами все увидите. Одним словом — все в пингвинарий, товарищи! А почему бы и нет?

Мелочи быта

Их много, этих мелочей, причем далеко не все они связаны с развитием сюжета. Среду не назовешь целиком и полностью интерактивной, но некоторые вещи (к примеру, портреты на стенах, зеркала) можно пораскачивать просто для собственного удовольствия. Или раскрыть сервант только для того, чтобы полюбоваться его содержимым.

Окна в игре открываются и закрываются, причем это не просто художественный эффект — в распахнутое окно можно выбросить другие предметы, например, те же стулья, — Киса внизу подберет. Но что уж точно приводит в состояние тихой радости, — так это наличие мест, куда можно сбросить накопившееся за игру и ставшее ненужным барахло, причем получить за это неплохие деньги. А деньги в игре — это взятки, это покупки, это "подмазы", это... это практически все!

Есть у игры и недостатки, главный из которых — как ни печально, графика. Персонажи анимированы крайне аскетично, особенной "остолбенелостью" страдает Киса, коллега нашего альтер эго Остапа. В любой ситуации, в любой обстановке отец русской демократии стоит в совершенно одинаковой позе. А учитывая тот факт, что Воробьянинов таскается за вами всю игру, к финалу этот "болванчик" порядком надоедает. Тем более что польза от него минимальна — в действии он практически не участвует. Понятно, что "12 стульев" без Кисы невозможен — как невозможен Шерлок Холмс без доктора Ватсона или Ва-

сий Иванович без Петки... Ну так и не стоило тогда превращать беднягу Кису в статиста.

Второй большой недостаток игры — ее склонность к непредсказуемым вылетам в систему. Причем вылеты эти неприятны тем, что происходят в строго определенных местах *всегда*, напрочь закрывая нам некоторые сюжетные "ветви". Здесь хотелось бы написать о необходимости патча, но патч уже есть, и он, увы, устраняет далеко не все проблемы в игре...



Но все же. Несмотря на некоторые недоработки, вещь получилась на славу: динамичный нелинейный квест — это, без преувеличения, нечто доселе невиданное. Возможно, что "12 стульев" — это один из первых шагов на пути к долгожданной реанимации всего жанра... ■

Дождались?

В "12 стульев" хочется играть, более того — хочется пройти игру несколько раз, а для квеста это — наилучшая рекомендация. Лег тронулся, господа присяжные заседатели!

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 5.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 7.5



▲ Классическая книжная сцена: рисование "сеятеля облигаций" в самом разгаре.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР:



• ELECTRONIC
ARTS

• ACTIVISION
• ATARI
• CODEMASTERS

• VIVENDI
UNIVERSAL
GAMES

• EIDOS
• KONAMI

• SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

• SEGA
• TAKE 2



ОПТОВЫЕ ЗАКУПКИ? ТОЛЬКО В СОФТ КЛАБ!

- НОВЕЙШИЕ ИГРЫ ДЛЯ PC В УПАКОВКЕ JEWEL-CASE И DVD-BOX.
- PLAYSTATION®2: ПРИСТАВКИ, ИГРЫ И АКСЕССУАРЫ.
- ВСЕСТОРОННЯЯ ПОДДЕРЖКА ПОСТОЯННЫХ ПАРТНЕРОВ!



НАШ АДРЕС:

119 180, МОСКВА, 1-й ХВОСТОВ ПЕР.
д. 11А, ОФИС 211 ТЕЛ. (095) 232-6952
E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU



Dr. Virbuk

ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО

Обзор программ-смотрелок

Современную Сеть невозможно представить без картинок. Даже поговорка среди веб-художников есть: "Сеть без арта, что рыба без хвоста". Даже в электронной почте используется ASCII-арт, который оживляет текст.

Постоянно растет интерес к электронным фотоальбомам. Пользователи хотят самостоятельно организовывать работу с большим количеством графических файлов. Спрос рождает предложение, и количество смотрелок на рынке компьютерных программ постоянно растет. Дорогие и совсем бесплатные, навороченные и с минимумом настроек, понимающие сотни форматов и умеющие оперировать лишь двумя-тремя расширениями файлов... В таком разнообразии немудрено и запутаться. Давайте разберемся, какие смотрелки для каких ситуаций подходят, какие стоит устанавливать у себя дома, какие — в офисе, а какие-то и вовсе применять только для сортировки графических файлов.

Все программы мы будем оценивать по следующим критериям: функциональность, отлаженность кода, удобство использования и, конечно же, внешний вид. Победит самый удобный и функциональный продукт.

ACDSee 5.0

Разработчик: ACDSystems
Размер: 13Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.acdsystems.com



ACDSee всегда считалась одной из наиболее удобных и мощных программ для просмотра и систематизации мультимедиа-файлов. С

выходом новой — четвертой — версии программа превратилась из обычной "смотрелки" графических, шрифтовых и мультимедийных файлов в мощный центр управления мультимедиа-контентом. В эдакий рабочий стол менеджера, работающего в большом мультимедиа-отделе. Производители "продвинутого" софта часто ориентируются на применение своего продукта профильными специалистами, будь то бухгалтеры или дизайнеры, криминалисты или математики. Действительно, большинство профессионально ориентированных пользователей знают какие-нибудь IC, PageMaker, Visio или MathCAD заметно лучше, чем программы "общего" назначения: файловые менеджеры, архиваторы, браузеры и, до недавних пор, ACDSee.

Как графический просмотрщик ACDSee по-прежнему не превзойден. Он умеет быстро расшифровывать и показывать изображения. Одно из главных достоинств — создание уменьшенных копий картинок на лету. Когда вы открываете каталог, программа сразу начинает показывать все картинки, расположенные в нем, и делает это "в фоне", абсолютно не мешая остальным процессам. По этому показателю ни один конкурирующий продукт не может сравниться с ACDSee. Но как бы ни был быстр алгоритм расшифровки, просмотр больших каталогов графики при помощи ACDSee может оказаться утомительным занятием. В этом случае советуем включить опцию Tools/Options/Thumbnails/Enable Thumbnail caching: ACDSee будет использовать сохраненные на диске базы изображений для быстрого вывода картинок предпросмотра.

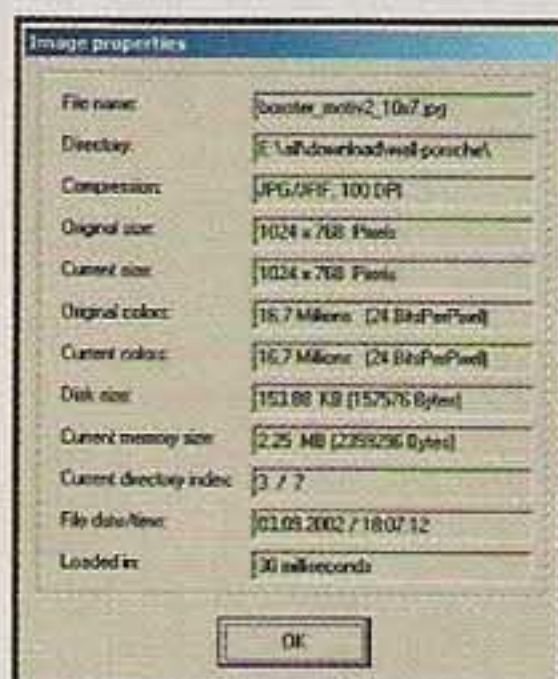
В четвертой реинкарнации ACDSee стал настоящим мультимедийным монстром. Сотни поддерживаемых форматов, умение проигрывать видеофайлы, переформатирование одних форматов в другие, изменение размера, контраста, соотношения свет/тень изображения и еще — десятки дополнительных функций. Функций, которые вряд ли когда-нибудь понадобятся рядовому пользователю. Для простого юзера ACDSee по-прежнему хорош как утилита предварительного просмотра картинок, но вот копирование, обрезка, смена форматов, просмотр полномасштабного изображения — не совсем удобны. Просто потому, что возможностей слишком много, в них легко закопаться...

Если же изучить все функции и использовать возможности программы на все 100%, то понимаешь, что разработчики ACDSee постарались на славу. При разработке новых версий каждая функция проходит тщательное тестирование — анализируется необходимость ее внедрения, так как бездумное подключение новых модулей может привести к полной потере ориентации пользователя в функциях программы. ACDSee — идеальный выбор для продвинутого юзера; удобство в управлении и высокая функциональность делают ее лидером среди программ-смотрелок.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ThumbsPlus 6.0

Разработчик: Cerious Software
Размер: 17Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.cerious.com



Утилита, которую в последнее время все больше пользователей предпочитают ACDSee. Компонировка стандартная для этого типа программ: слева окно дисков и каталогов, справа окно уменьшенных картинок. Щелкаешь на картинке — она открывает

ся в отдельном окне. В новой версии утилиты к любой картинке можно применить несколько эффектов, типа корректировки яркости, контрастности, замены цветов. Есть функции обрезки изображения и поворотов — достаточный набор для быстрого создания изображений нужных пропорций.

Каталоги изображений ThumbsPlus хранит в собственной базе данных. Это означает, что для создания thumbnails (уменьшенных копий изображения) нужно один раз запустить длительный процесс сканирования диска, зато потом картинки будут открываться моментально. Недостаток такого способа — большой объем базы данных, но, имея стандартный винчестер 40-100Гб, можно пожертвовать 100-500Мб под базу. Если вас этот вариант не устраивает — воспользуйтесь ACDSee.

Новая версия ThumbsPlus умеет сохранять картинки в JPG-формате, что позволяет значительно уменьшить размер базы. Среди прочих достоинств программы — огромное количество распознаваемых форматов (в том числе векторные CDR, CMX, DXF, EPS), удобные средства конвертации и работоспособность после окончания 30-дневного периода.

Последние версии программы включают, кроме многочисленных мелких улучшений, еще и громоздкую поддержку нового формата базы

данных. Не знаю, насколько это оправдано, но загружать из Сети семимегабайтный файл многие диалогщики не решаются, к тому же загрузка ThumbsPlus идет достаточно долго. По функциональности утилита немного не дотягивает до ACDSee. Зато для любителей экзотических форматов ThumbsPlus будет незаменимым помощником, который сможет открыть практически любой графический файл.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

ActiveShare 1.5

Разработчик: Adobe
Размер: 10Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.adobeactiveshare.com/



Попытка Adobe выйти на рынок графических просмотрщиков. Программа создает коллекции (альбомы) рисунков, показывает их в виде thumbnails и по двойному щелчку открывает в полный

размер в том же окне. Чтобы вернуться в предпросмотр, нужно нажать кнопку Close рядом с рисунком. Изделие Adobe имеет мощные входные и выходные функции: получение фото со сканеров и цифровых камер, импорт файлов различных форматов, экспорт также в разных форматах, в том числе и для интернета.

ActiveShare — одна из самых красивых утилит-смотрелок. Все кнопки анимированы. Но в этом кроется и недостаток — после нажатия на любую из кнопочек/окошек пользователь вынужден пару секунд любоваться на анимацию. Открытие картинки хоть и не сопровождается вертящимися глобусами, но идет очень медленно (степень подгрузки отображается на прогресс-индикаторе). Инструменты для записи, сканирования, печати почему-то нужно прокручивать в окне инструментов... в узенькое окошко из-за огромных декоративных бордюров эти кнопки не влезли. Еще одно неудобство интерфейса: маленькая стрелочка внизу зачем-то складывает окно пополам, оставляя видимыми заголовок и область инструментов, то есть полосу шириной около 200 пикселей. Работать с остальными запущенными окнами все равно невозможно, так что смысл этой функции совершенно непонятен. Все дополнительные окна и кнопки выкрашены в одинаковый сине-фиолетовый цвет, так что разобраться, за что какая кнопка отвечает, сразу не всегда получается.

Обращает на себя внимание неотлаженность некоторых функций. Например, при нажатии на инструмент Share on Web выпадает окно веб-браузера, но если компьютер не подключен в данный момент к Сети, программа намертво зависает. Ctrl-Alt-Del.

Настройка Adobe Album — это каталог, куда копируются полные копии всех импортированных в ActiveShare рисунков, даже если они уже лежат на вашем диске и занимают кучу мегабайт.

Несмотря на то, что программу есть за что поругать, по количеству функций она оставляет позади даже ACDSee, являясь мощным графическим просмотрщиком/конвертером, который можно порекомендовать как отличную добавку к другим профессиональным продуктам Adobe. Простого же пользователя ActiveShare, скорее всего, не устроит.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

На нашем CD

Бесплатные версии всех описанных в статье программ, кроме ACDSee 5.0, и ActiveShare 1.5 находятся на нашем компакт-диске. ACDSee 5.0 вы можете взять с компакт-диска "Игромании" №11 за 2003 год.

Alteros Viewer 2.1

Разработчик: Lighttek Software
Размер: 2Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: RUS
www.lighttek.com



Программа позволяет просматривать графические файлы практически любых форматов: PSD, TIFF, JPEG, BMP, GIF... Встроенный текстовый

редактор дает возможность редактировать TXT- и RTF-файлы. Встроенный браузер откроет любые HTML-документы и файлы MS Office. Использование скинов позволяет легко менять внешний вид программы. Кроме того, предусмотрен собственный формат файлов ADESK, предназначенный для конструирования графических интерфейсов с командами запуска программ, просмотра файлов и каталогов. Эти файлы помогают использовать Alteros как мультимедийную оболочку к autorun CD. Например, программу можно использовать как оболочку для дисков с коллекцией фотографий.

Графический модуль Alteros Viewer умеет поворачивать, масштабировать, выделять и обрезать графику; менять размер всего изображения; записывать картинку на диск; открывать несколько файлов одновременно; копировать и вставлять графику из буфера обмена; менять яркость, контрастность, цветность и другие параметры изображения. Есть режимы слайд-шоу и установки обоев.

В версии 2.0 появился режим thumbnail-предпросмотра, поддержка Windows XP, русский интерфейс, улучшена работа всех файловых функций и сделаны другие нововведения. Добавлены скины, имитирующие Windows XP и Mac OS Aqua интерфейсы. Теперь несложно работать с XP-интерфейсом даже на Windows 95. Alteros поддерживает все операционные системы компании Microsoft, начиная с Windows 95 и заканчивая Windows XP.

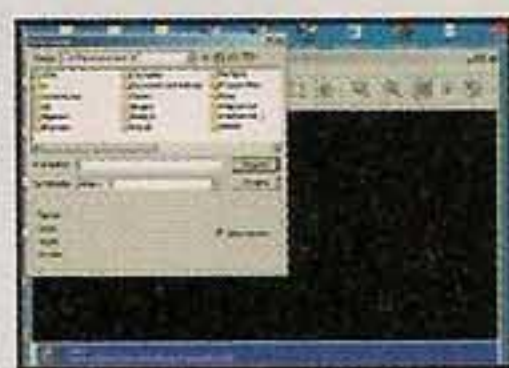
Программа является практически единственным графическим просмотрщиком, лицензионная копия которого в России стоит всего 95 рублей.

Приятно, что отечественный продукт может на равных конкурировать с западными утилитами и... побеждать. Великолепный внешний вид, быстрое изменение параметров изображения (яркость, контраст и другие), великолепная отлаженность кода. Отличный выбор для большинства пользователей, которые не хотят тратить большие деньги на ACDSee.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

Firehand Ember 6.3

Разработчик: Firehand Technologies
Размер: 1.2Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.firehand.com



Очень простенький выювер с небольшим количеством функций. Слева располагается окно каталогов, справа — маленькие картинки, создаваемые на лету при открытии каталога с графикой. Щелчок на картинке открывает ее в отдельном окошке. Функций обработки графики немного. Имеются лишь основные настройки типа яркости и контрастности, но пользоваться ими очень удобно. А главное, не надо рыскать по многочисленному меню в поисках нужной функции.

Размеры thumbnails можно задать прямо из главного экрана, перестройка происходит практически мгновенно — никаких тормозов даже на относительно слабых машинах.

Если вы ищете простой, быстрый и удобный выювер, Firehand Ember станет отличным выбором. Единственное возможное неудобство — просмотрщик не поддерживает формат Photoshop — PSD.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

IrfanView 3.80

Разработчик: Skiljan Irfan
Размер: 5Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
<http://irfanview.tuwien.ac.at>



Данный выювер только в последней версии приобрел "нормальный" интерфейс. Более ранние версии программы отличались очень неудобным расположением кнопок, менюшек, инструментов. В версии 3.80 также появился thumbnail-режим. Но разработчики реализовали его довольно странно. Вам нужно открыть картинку обычным способом, чтобы она появилась в рабочем окне программы, потом придется нажать кнопку Thumbnails. Бабах! Возникает второе окно, в котором показываются все остальные картинки из текущего каталога. Чтобы перейти в другой каталог, нужно опять открыть какой-либо файл через меню File/Open. Очень неудобно. Возможно, через полгода в новой версии утилиты появится дерево каталогов, но пока его нет.

Если не обращать внимание на неудобный интерфейс, то IrfanView — очень неплохая смотрелка. Поддерживается большое количество форматов, присутствуют все основные средства обработки графики, есть режим слайд-шоу, возможность конвертировать файлы из одного формата в другой. Изюминка IrfanView — встроенный проигрыватель музыкальных файлов, который, впрочем, вряд ли кому-то понадобится. На фоне других утилит программа смотрится не лучшим образом. В основном — из-за кривого интерфейса.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

Makaha 5

Разработчик: Brandyware
Размер: 5Мб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
<http://users.aol.com/brandyware>

Настоящий функциональный монстр среди всех графических выюверов. Океан функций, море кнопок, еще больше — экранов. Есть даже функция Shutdown computer. Возможности утилиты хочется перечислять и перечислять... Но! Чтобы не повторяться, просто перечитайте описания всех других утилит обзора, суммируйте их функции — и вы получите отличное представление о том, что умеет Makaha. Единственное, чего он не умеет, это проигрывать музыкальные файлы, как IrfanView. Вторая причина, почему не хочется детально расписывать возможности программы, — неудобство использования. Проистекает оно все из того же обилия функций. Найти в недрах утилиты нужную опцию подчас просто невозможно. Открываете одно окно, в нем — десять других, открываете одно из десяти, а там — два десятка более мелких окошек. Но если вам нравится исследовать устройство жутко навороченных программ — этот монстр для вас! Главное — не откопать где-нибудь в недрах Makaha команды низкоуровневого форматирования и не почистить винчестер... Хотя в руководстве эта функция и не прописана, это не значит, что ее нет. Создается впечатление, что в Makaha есть все.

Работа программы основана на ОСХ-компонентах (бесплатные модули, которые создаются разработчиками и выкладываются в Сеть для бесплатного скачивания). При установке вас спросят, куда установить программу, а потом загрузят в... Windows/System несколько мегабайт ОСХ-библиотек. Все же основную функцию — просмотр графики — программа выполняет неплохо. Все многочисленные конвертеры и эффекты тоже вполне работоспособны, хотя и мало согласуются друг с другом.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●●●●●●

Мы добрались до финишной черты. Выбрать лучшую утилиту не так просто. У каждой программы — своя изюминка. Makaha предоставляет наибольшую функциональность, но низкая устойчивость делает ее неудобной. ThumbsPlus — очень похож на ACDSee, но понимает большее число форматов. Зато ACDSee удобнее в использовании, его легче освоить. ActiveShare идеально дополнит Photoshop, тогда как другие программы работают с PSD-файлами не так быстро. Alteros Viewer сделан просто великолепно, но все же чего-то ему не хватает... А может — и не надо ему чего-то еще.

Я описал плюсы и минусы рассмотренных программ, но выбрать для себя единственную и неповторимую гляделку вам предстоит самостоятельно... Приятного просмотра!

Название программы	Функциональность	Удобство управления	Надежность	Дополнительные функции	Преимущества	Недостатки	Итоговый балл
ACDSee 5.0	9/10	9/10	9/10	—	Максимальная функциональность	Низкая скорость просмотра больших каталогов	9/10
ActiveShare 1.5	9/10	9/10	9/10	—	Удобство работы с видекамерами и прочими устройствами	Отсутствие поддержки	6/10
ThumbsPlus 6.0	9/10	9/10	9/10	Возможность применения эффектов	Удобный интерфейс	Большой размер thumbnail-баз	7/10
Alteros Viewer 2.1	9/10	9/10	9/10	Огромное количество поддерживаемых форматов	Высокая функциональность, низкая стоимость лицензионной копии	Недостаточная отладка некоторых модулей	7/10
FireHand Ember 6.3	5/10	8/10	8/10	—	Простота	Отсутствие поддержки формата PSD	8/10
IrfanView 3.80	7/10	6/10	8/10	—	Простота интерфейса	Малое количество кнопок	5/10
Makaha 5	10/10	7/10	8/10	Выключение компьютера	Супервысокая функциональность	Неудобное расположение функций и кнопок	6/10

Игорь Варнавский

Battle
Mages

Alaazul na mapine

В Екатеринбурге куется русский Sacrifice

Так уж повелось, что любая сколько-нибудь значимая российская игра пользуется повышенным вниманием со стороны прессы — а если проект еще и многообещающий, то PR-отделы и руководители контор-разработчиков могут не надеяться на спокойную жизнь. Так случилось и с отечественной игрой «Магия войны: Тень Повелителя» (на Западе — Battle Mages). Проект выглядит весьма и весьма многообещающе, но открытой информации о нем — меньше, чем хочется. Поэтому мы решили заполнить информационный вакуум и обратиться с вопросами непосредственно к разработчикам — екатеринбургской студии Targem в лице технического директора Станислава Скорба.

Дань времени

Началом активной деятельности студии можно считать 2000 год. Именно тогда образовался основной костяк «Таргема» — группы энтузиастов, загоревшихся идеей создания собственной игры. Первые технические разработки талантливой студии заметила одна корейская компания, предложившая ребятам на основе их

движка разработать глобальную онлайн-овую RPG под названием Trouble City. Однако к середине 2001 года стало понятно, что онлайн-овому проекту не суждено появиться на свет — у корейцев возникли какие-то проблемы, и отношения с екатеринбуржцами были прекращены. К тому времени у авторов уже были кое-какие сбережения, на которые в конце 2001 года и была основана студия «Таргем». Выношенные во время работы над первым проектом идеи и разработки легли в основу новой игры Tribute to Magic, переименованной впоследствии в «Магию войны»...

«Игромания» ([И]): После изучения всех доступных материалов у нас сложилось впечатление, что ваш проект похож на суровый микс RTS вроде Warcraft III и RPG а-ля «Проклятые земли».

Станислав Скорб ([С]): Спешу вас огорчить, на микс Warcraft и «Проклятых земель» игра похожа мало. Хотя по духу «Магия» чем-то близка к «Проклятым землям». Игровой процесс полностью сосредоточен вокруг игрока — мага. Он в облике призрака, «астрального тела», постоянно и незримо присутствует на карте, что, однако, не мешает ему использовать магию и общаться с ключевыми персонажами. Вместе с ним по игровому миру путешествуют несколько отрядов его приверженцев. Именно эти воины — главная боевая сила мага. Они сражаются, получают опыт, развивают свои умения, а заодно и подрабатывают гужевыми «осликами», перетаскивая хозяйский скарб.

Впрочем, сколько бы ни отбрыкивались таргемовцы, сравнений с «Проклятыми земля-

ми», хоть и косвенных, их проекту не избежать. Судите сами: согласно сюжету, в далеком прошлом Земля погрязла в долгой магической войне, которая закончилась глобальной катастрофой. В результате планета была раздроблена на множество островов, которые впоследствии объявили себя вполне самостоятельными государствами (так и тянет сказать — «аллодами»). И хотя война давно закончилась, орды Тьмы все еще бродят по свету и нарушают покой мирных островных государств. Но это — преамбула, а описывать даже завязку сюжета «Магии войны» нет никакой возможности — слишком уж он закручен, хоть выпускай на его основе вторую Planescape: Torment. Впрочем, несмотря на столь благодатную сюжетную почву, таргемовцы решили сделать сценарий традиционным — линейным. По их словам, только такой подход позволяет на все сто проработать основную сюжетную линию.

Энергия хаоса природы

Когда начинаешь изучать концепцию «Магии войны» и искать ближайших родственников по жанру, сравнения с «Проклятыми землями» внезапно заканчиваются. На ум приходят совсем другие игры: Warhammer: Dark Omen и Sacrifice.

[И]: Каким образом в «Магии войны» организовано руководство войсками?

[С]: Игрок управляет своими отрядами, что называется, «классическим образом» — в этом смысле «Магия» мало чем отличается от обычных RTS. Но помимо этого, игрок может самолично присутствовать на поле боя — использовать магию, вступать в схватки с недругами, лечить своих юнитов, призывать в помощь элементарей различных стихий и тому подобное.

[И]: Судя по всему, магии в игре отведена решающая роль.

[С]: Можно сказать и так. Поскольку наш герой — бесплотный дух, то даже для простого пере-



▲ В те моменты, когда наш альтер эго отрабатывает заклинания на отрядах противника, происходящее на экране здорово напоминает Sacrifice.





▲ Белокурые эльфы — отличные стрелки, но в ближнем бою им ни за что не одолеть нежить.

[И]: Зачастую интересность любой RPG напрямую зависит от разнообразия и, если так можно выразиться, "живости" окружающего игрового мира. Главной причиной успеха *Gothic* и *Morrowind* стала именно отлично проработанная игровая вселенная. А как с этим обстоят дела у вас?

[CC]: Наш мир очень большой и крайне сложный. На картах всюду кипит жизнь — горожане рубят дрова и добывают камень, сражаются с монстрами, строят свои хибары и занимаются домашними делами.

Мир существует независимо от игрока — которому, впрочем, всегда найдется занятие. Например, если город не может справиться с какой-то проблемой, тогда старожилы зовут на помощь нашего мага. Причем помощь местным жителям — вовсе не сюжетная миссия, а скорее "случайный квест".

Города почти всегда самодостаточны: без вашего вмешательства развиваются, распоряжаются людскими ресурсами, торгуют, воюют. В случае возникновения серьезных проблем — могут обратиться за помощью к игроку. Мало того, в игре существует весьма продуманная политическая система — и от того, насколько благожелательно городская верхушка относится к вашему герою, зависит очень и очень многое. Отношения с аборигенами во многом определяются их расовой принадлежностью. Игрок начинает свою карьеру на стороне людей, однако со временем у него появится возможность повоевать за эльфов, орков и даже неотесанных гоблинов.

С городами нет нужды ссориться без причины еще и потому, что изначально в распоряжении игрока есть лишь пара-тройка небольших отрядов, с которыми, как известно, много не повоюешь. Остальные войска придется нанимать в горо-



дах. Правда, здесь есть одна проблема: нищее и захудалое поселение просто не сможет предоставить нам необходимых воинов. В этом случае можно помочь городку ресурсами и вложить немало денег в его развитие, либо поискать другие способы пополнения армии свежими бойцами. Например, выполнить квест, за который нам в качестве награды выдадут отряд опытных воинов.

[И]: Давайте поговорим о технологической основе игры. Ваш графический движок поддерживает большинство нынче модных особенностей — свободное масштабирование, динамическую смену текстур и так далее. Но какая же машина понадобится для того, чтобы игра банально не тормозила?

[CC]: Прелесть нашего движка состоит в том, что без особой потери качества игра сможет отлично идти практически на любой конфигурации. Даже на слабых машинах можно получить очень высокие показатели FPS, отключив часть визуальных эффектов. Что же касается собственно системных требований, то на сегод-

нешения по миру ему необходима магическая энергия. Находясь вблизи своих отрядов, он восстанавливает ману "бесплатно". Помимо этого, по миру разбросаны так называемые "ноды" — источники магической энергии. В игре будет около пятидесяти заклинаний, относящихся к трем магическим школам — Хаоса, Энергии и Природы. Изначально доступен далеко не весь список спеллов, большая их часть "откроется" по ходу игры.

[И]: А как обстоят дела с ролевой системой?

[CC]: Ролевая система у нас уникальная — не очень сложная, но довольно интересная. Прокачиваются как юниты, так и персонаж игрока. Кроме того, с ростом опыта альтер эго в качестве бонуса может получать различные перки — уникальные возможности. Стоит также добавить, что классических для AD&D уровней персонажа в "Магии войны" нет, а весь полученный опыт будет собственноручно распределяться игроком между различными характеристиками.



▲ Несмотря на свой малый рост, местные гоблины отлично управляются с боевыми посохами и могут вполне постоять за себя.

нящий день они довольно низкие: процессор 733 MHz и 128 Mb оперативной памяти.

Уж в чем в чем, а в оригинальности "Магии войны" не откажешь. Мы уже давно привыкли классифицировать практически каждый первый проект как "клон" или "ремейк" каких-нибудь более удачных игр. В данном случае ситуация несколько иная. Безапелляционно отнести таргетовский проект к одному из почтенных RTS-или RPG-семейств не получается при всем желании, хотя концепция "Магии войны" и перекликается с геймплеем очень многих игр...

В тот момент, когда вы будете читать эти строки, "Магия..." уже почти наверняка появится на полках ближайших магазинов. Не пропустите, эта игра из тех, которые непременно стоит посмотреть.



▲ Дракон — очень серьезный противник. Его практически невозможно победить без помощи магии.

Матвей Кумби

ОСТАННИЙ ГЕТЬМАН ЕВРОПЫ

"КАЗАКИ" СБРИВАЮТ ЧУБЫ И ВЫСТУПАЮТ НА ПАРИЖ



"Казак", как известно, — это не только острые шашки, красные шаровары, сальные чубы, забористая горилка и прочие национальные архетипы. "Казак" — это знаменитая RTS. Мало того, "Казак" — это проект, который в одночасье превратил маленькую, полудомашнюю фирму GSC Game World в компанию мирового уровня. "Казак" — это игра, ко-



▲ Сергей Григорьевич, он же GSC.

торая заставила западных издателей всерьез смотреть на разработчиков из глухой Восточной Европы. "Казак" — это самая успешная, самая продаваемая стратегия, которая когда-либо была сделана на территории бывшей "одной шестой части суши". "Казак" — это отличный графический движок, который надолго опередил свое время и лег в основу не одной и не двух других игр. "Казак" — это отдельная дисциплина в киберспорте, это чемпионаты, призы, кубки, звания и награды. Наконец, "Казак" — это многотысячная армия поклонников по всему миру, это хобби, которое для многих уже давно превратилось в смысл жизни.

Неудивительно, что едва заслышав о начале разработки продолжения этой игры, ваша дорогая редакция навестила уши и стала пристально следить за проектом. Но одно дело — просто наблюдать за информационным потоком, а совсем другое — увидеть новых "Казак" собственными глазами. Ночь в поезде Москва—Киев, полчаса на машине от вокзала до офиса GSC, и вот ты уже сидишь перед монитором, на котором запущены они — "Казак 2: Наполеоновские войны".

Наполеонова батьківщина

— Вы играли в "Казак"? — спрашивает Сергей Григорьевич — ведущий дизайнер проекта, основатель GSC, а по совместительству главный гетман всея виртуальных наполеоновских войн.

— Честно? Прошел кампании полторы...

— Ну и отлично! "Казак 2" — совсем другая игра.

Игнорируя изумленный взгляд вашего корреспондента, Сергей рассказывает удивительную историю. Оказывается, та концепция "классической RTS", что правила бал в оригинальных "Казаках", неожиданно оказалась совершенно непригодной для игры по мотивам наполеоновских войн.

— Перед началом разработки вторых "Казак" у нас уже была главная тема: "наполеоновские войны". Ис такой основой мы никак не могли сделать рашевую игру а-ля Age of Mythology. "Наполеоновские войны" — это непременно строи, размеренный геймплей, тактика. Мы же не можем сделать так, чтобы на поле боя была сплошная каша из разномастных юнитов? Выбранный исторический период диктует законы геймплея. Первые "Казак" отличались большим разнообразием — в сражениях принимали участие ребята с дубинками, пиками, мечами, щитами, луками... А здесь — такого быть не может в принципе, не та историческая основа.

Страшно сказать, но теперь "Казак 2" можно назвать RTS только с очень большой натяжкой. "Наполеоновские войны" — самый настоящий варгейм. Счет отныне ведется не на юниты, а на целые отряды: один отряд — одна боевая единица. Больше вы не увидите на карте празднующихся сердюков с пищалями или одиноких героев-офицеров с ятаганами. Все абсолютно серьезно: войска передвигаются исключительно строями, отряды обучены забавным куншткам вроде штыкового боя или силового удер-

жания стратегически важных позиций, а кроме того обладают вполне конкретными RPG-характеристиками вроде "опыта", "усталости" и "морали". Как все это выглядит на практике? По-ленински прищурясь, Сергей начинает демонстрацию.

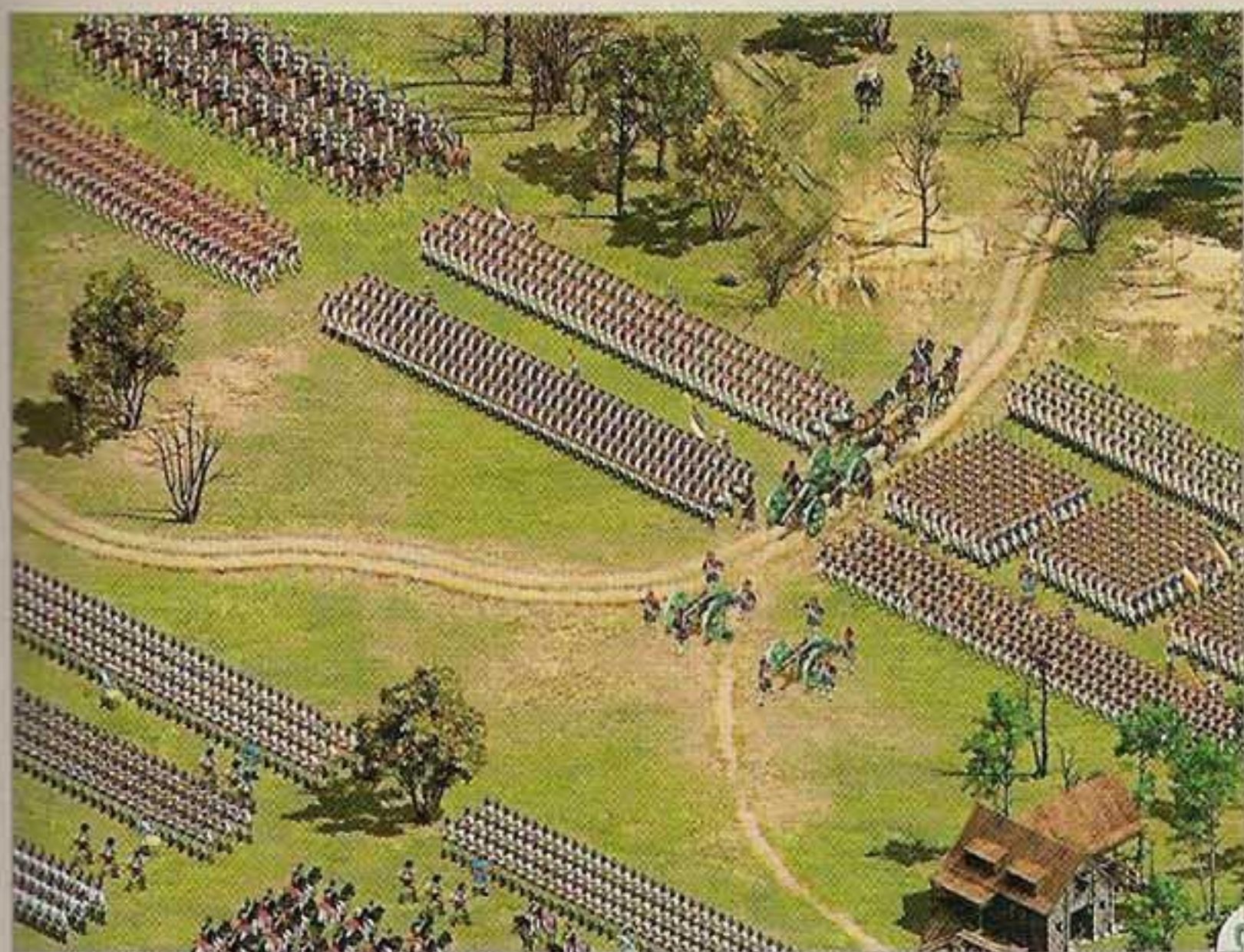
Итак, диспозиция: некий условный взвод должен добраться из пункта А в пункт Б. Если отправить вояк через овраги и канавы — то на место дислокации они придут уставшими и сердитыми. Мы поступаем умнее и отправляем их проселочной дорогой — солдатики сохранили бодрость духа и уже было приготовились занять удобную оборонительную позицию, как вдруг во фланг ударила конница. Неудачный залп, неуклюжая перегруппировка, робкие попытки ринуться в штыковую... Как итог — падение морали до полного нуля. Буквально через минуту стройный отряд рассыпается по экрану и спешно делает ноги "до дому, до хаты".

— Раздупляются, — поясняет Сергей. — Но — ничего, дойдут до базы, пополнят ряды, а там и снова в бой.

Кстати, о базах. Экономика в "Казаках 2" сведена до минимума. Городская ратуша, бараки и несколько "вспомогательных зданий" — вот и весь джентльменский набор. Никакого фанатизма со сбором ресурсов, никакого "медленного изматывания противника". Тактика, тактика и еще раз тактика.



▲ Если вы прищурите глаза, то наверняка различите странные фигурки, которые выбиваются из общего строя. Это — офицеры, барабанщики и знаменосцы. Все они значительно повышают мораль отрядов.



▲ Кони уже в нетерпении скребут землю, но массивные пушки здорово тормозят наше наступление.

Боевым действиям в сиквеле отведена главенствующая роль. Даже дизайн всех без исключения карт разработан так, чтобы на уровне всегда находился обширный кусок пустого пространства — потенциального «поля брани», на котором ваши войска сойдутся с губителями-мучителями в финальной схватке.

Пока Сергей вещает о колоннах, юнитах и отрядах, на демонстрационном мониторе разворачивается форменное Бородино. Знакомая еще по первым «Казакам» картинка выглядит на порядок лучше: трехмерный ландшафт покрыт едва заметными трещинками и неровностями, игрушечные деревца прорисованы до последнего листика, а на спрайтовых модельках юнитов четко различаются самые мельчайшие детали их мундиров — вплоть до сверкающей пряжки ремня и красного пера на золотистом шлеме какого-нибудь улана. Пока мы любимся анимацией лихого конника, Сергей телепортирует на поле брани несколько отрядов, делает изящный пасс мышкой — и представление начинается. Под бой барабанов две армии сближаются и начинают обмениваться пушечными залпами.

Где-то за кулисами игры в этот момент происходят напряженные математические вычисления. Компьютер одновременно обсчитывает тысячи параметров тысячи юнитов. У кого-то падает мораль, кто-то устает и в панике бежит

с поля боя, кто-то заходит в тыл, кто-то рвется в штыковую, кто-то с саблями мчится на пушки, кто-то тщетно сдерживает наступление по главному направлению, кто-то уныло парится в резерве, кто-то прячется в лесу и отсель грозит условному шведу пищалями... В голове мелькает мысль: «Господи, ну натурально же Бородино!» и в этот самый момент наступает просветление. Да, так оно и есть — «смешались в кучу кони, люди». Самая что ни на есть настоящая наполеоновская битва.

Дійдемо до Парижу

Пытаясь отойти от шока, начинаем отбиваться от Сергея банальными вопросами а-ля: «А сколько в игре миссий, кампаний и действующих сторон?». На что моментально получаем под нос новый экран с изображением глобальной стратегической карты Европы, расчлененной на мелкие кусочки-провинции. На карте расставлены условные фигурки воинов, а где-то сбоку интерфейса виднеются кнопки «Дипломатия», «Переговоры» и «Строительство»...

— *Rise of Nations?*

— *Скорее уж Shogun.*

Еще через минуту выясняется, что кампания как таковая в «Кзаках 2» только одна — захват всей Европы. В целом же все стратегическое управление действительно напоминает игры серии **Total War**: путешествие героя-генерала вместе с армией из провинции в провинцию, сооружение крепостей на отвоеванных территориях, политические интриги, военные альянсы и так далее и тому подобное. Глобальное походное действие, которое в особых случаях перемежается тактическими миссиями в реальном времени. Злобный ярлык «RTS» окончательно отрывается от тела «Кзаков 2» и со свистом летит на пол. Это игра гораздо серьезнее.

Что же до стран-участников, то мы сможем

поиграть на стороне практически всех великих европейских держав: Франции, Англии, России, Германии... Среди действующих сторон затесался даже Египет. На вопрос, а будут ли в египетских войсках дикие бедуины, Сергей решительно кивает головой и спешит порадовать вестью, что при должном старании, даже выступая на стороне «диких народов», вы все равно сможете покорить всю Европу и въехать в Москву верхом на белом верблюде. В «Кзаках 2» нет никакой сегрегации — и перед суровыми законами геймплея все страны равны.

— Ну хорошо, верблюды, бедуины, гусары на египтянщине... А как насчет соблюдения исторических реалий? Как насчет *Sim-Кутузов*, как насчет битвы при Аустерлице в реальном времени?

— Спокойствие! В «Кзаках 2» будет специальный игровой режим, благодаря которому вы сможете принять участие во многих исторических сражениях. Там все гипер-серьезно: топографически достоверные карты, правильное соотношение сил, реальные боевые условия и так далее и тому подобное. Представляете — пришел себе человек с работы, попил чаю, сел за компьютер и за полчаса выиграл Ватерлоо. Ну разве не счастье? Счастье. Оно самое и есть.



Выхожу из офиса GSC. В ушах все еще шумит канонада, а глаза слезятся от едкого порохового дыма. Разрозненные впечатления бушуют в голове и до самой Москвы никак не хотят складываться в целостную картину. «Почему до сих пор не взят редут Раевского?!» — беснуется таможенник на границе, заламывая синюю треуголку. «Когда же по флангам ударит конница?» — спрашивает главред, сидя на высоком полковом барабане. «Отчего так долго не идет команда к наступлению?» — ты задаешь вопрос сам себе, стоя в тамбуре и глядя в окно...

Увы, все ответы появятся не раньше весны. Для смиренного ожидания есть масса уважительных причин. Когда выйдут «Кзаки 2» — я, наверное, стану самым счастливым наполеоном на этом свете.

P.S. Редакция «Игромании» благодарит компанию «Руссобит-М» и лично Ирину Семенову за помощь в организации поездки, а также Сергея Григоровича, Олега Яворского и других сотрудников компании GSC Game World за интересную беседу. Поклон им в пояс. ■



▲ «Стояние на Березине»? Или «битва за Дунай»? Черт побери, без подробного исторического справочника к этой игре лучше и не приближаться.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

РОН ГИЛБЕРТ

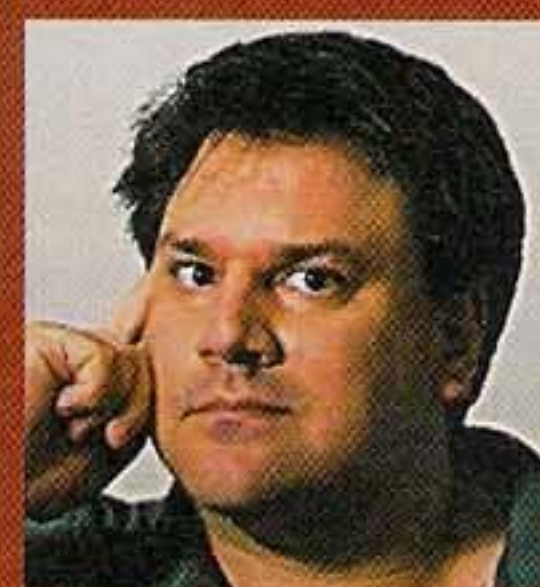
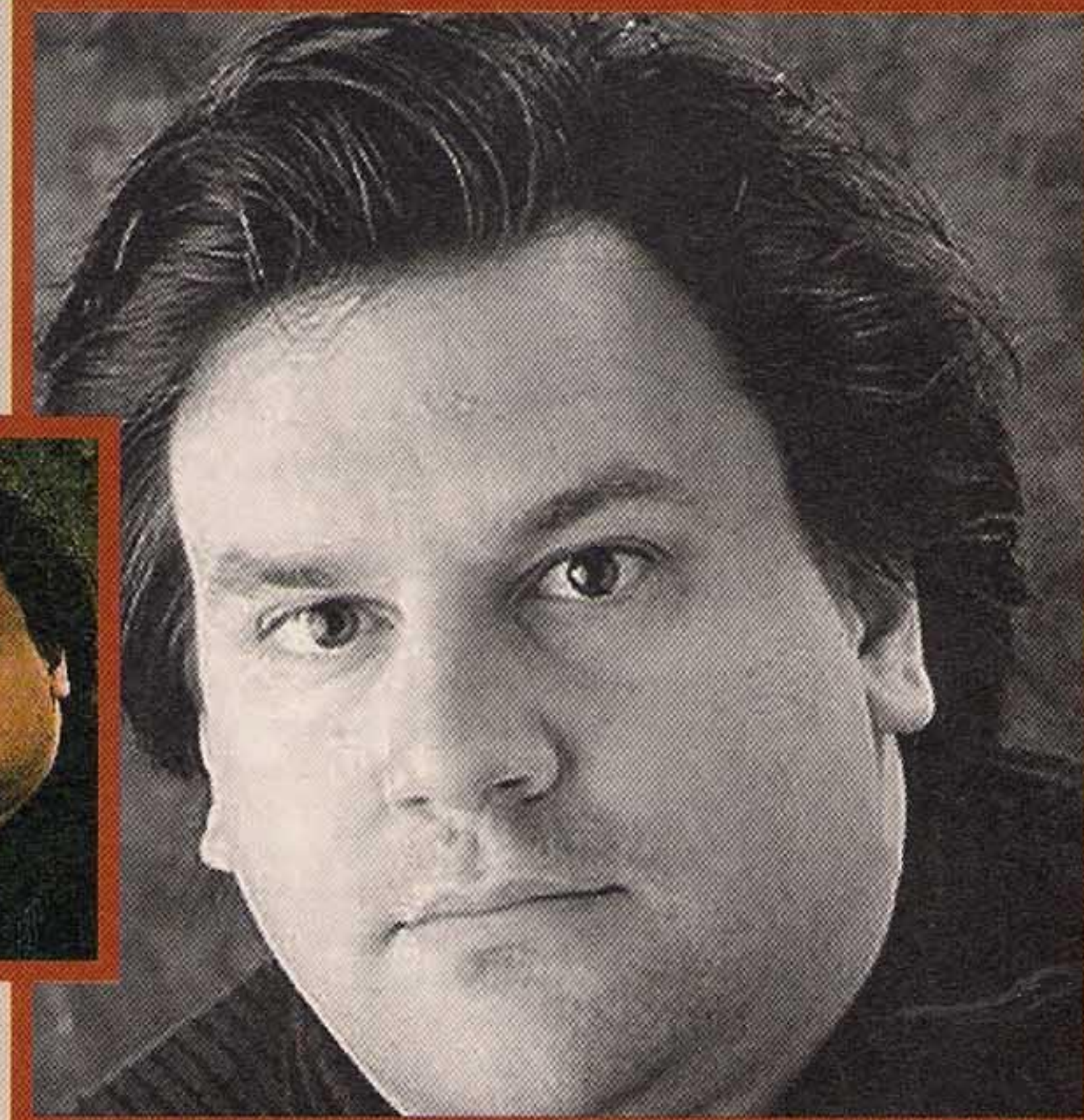
Печальный факт: поклонников приключенческих игр становится день ото дня все меньше и меньше. Да и сам жанр переживает далеко не лучшие времена. Злые языки, кстати, утверждают, что причина кризиса как раз и кроется в вымирании истинных ценителей. Однако на деле все обстоит строго наоборот: именно из-за недостатка хороших квестов сокращается число поклонников. Редкие исключения типа *Syberia* лишь подтверждают общую закономерность. Причина проста: квесты — крайне нерентабельный жанр. Затраты на гонорары хорошим сценаристам, гениальным художникам, а также профессиональным актерам и звукооператорам — колоссальны. А отдача невелика, ибо настоящий квест — игра исключительно одноразовая.

Однако такой печальный расклад был далеко не всегда. В жанре адвенчур была и эпоха Возрождения, и свой Золотой век. Разумеется, были и свои кумиры, которые вывели жанр «в люди» и даже сделали его на некоторое время самым популярным. Думаю, что сейчас квесты как никогда нуждаются в гениях, вроде героя нашего сегодняшнего рассказа, которого без тени сомнения можно назвать путеводной звездой *LucasArts* и крестным отцом всех без исключения квестов и адвенчур. Итак, сегодня в свете софитов — хозяин маньячной усадьбы, укротитель разумных щупалец, главарь банды веселых байкеров, отец сумасшедшего зайца и собаки, а также почетный президент Острова Обезьян **Рон Гилберт!**

ВНАЧАЛЕ БЫЛ БЕЙСИК

Я знаю, в это трудно поверить, но многие гениальные игровые дизайнеры и программисты начинали свой путь к вершинам славы с укращения Бейсика. Не стал исключением из этого правила и молодой студент-программист Рон Гилберт. Как и многие его современники, Рон приобрел ультрасовременный по тем временам *Commodore'64* и проводил свободные вечера за незамысловатыми аркадами и познанием основ программирования. К слову, пресловутый Бейсик был тогда практически единственным доступным инструментом для написания программ на домашних персоналках.

Тут необходимо заметить, что, несмотря на небывалую (для 80-х) крутизну *Commodore*, средств для простой и эффективной работы с графикой еще не существовало. Именно этой проблемой решил серьезно заняться Рон и приступил к созданию собственной графической библиотеки под коммодоровский Бейсик. Эта любительская разработка получилась настолько удачной и завершенной, что Рон даже дал ей собственное название — *Graphics Basic* и, более



того, — удачно продал ее компании *Human Engineered Software (HESware)*. При помощи *Graphics Basic* можно было удобно работать со спрайтами — рисовать их в простом редакторе, свободно перемещать по экрану и так далее. Руководство *HESware* настолько оценило работу Гилберта, что после подписания контракта по продаже *Graphics Basic* пригласила Рона на работу. Да не введет вас в заблуждение мудреное название компании — *HES* занималась не чем иным, как разработкой компьютерных игрушек. Так что о Роне можно без преувеличения сказать, что он начал свою работу строго по специальности — в качестве игрового разработчика.

Однако назвать начало карьеры Гилберта удачным можно только с большой натяжкой. Полгода работы в *HESware* не принесли ему ни славы, ни особых денег. Ни один из проектов студии так и не увидел свет — через шесть месяцев компания обанкротилась, продала активы и распустила штат.

ПОД КРЫЛОМ
“ЗВЕЗДНОГО ДЖОРДЖА”

Но недаром говорят, что нет худа без добра: очень скоро Гилберт нашел себе новую работу в компании *Lucasfilm Games* (ныне *LucasArts*). Однако прежде чем вы успеете порадоваться за удачливого Рона, поспешу внести существенное дополнение. Несмотря на удачливость Джорджа Лукаса и невероятную популярность “Звездных войн”, в начале 80-х департамент по разработке компьютерных игр, входивший в состав финансовой империи Лукаса, был маленьким, никому не известным и убыточным.

Так что особой гордости от устройства на работу в *Lucasfilm* в те времена ни у кого не было. Более того, должность Рона в компании была самой заурядной — больше года он занимался нудным портированием игрушек *Lucasfilm* с *Atari 800* на модный в те времена *Commodore'64*. Надо ли говорить, что большая часть тогдашних игр была посвящена разным вариациям на тему “Звездных войн”? И нужно ли в связи с этим упоминать, что именно тематическое однообразие было основной причиной убыточности игровых проектов Лукаса? Неудивительно, что Гилберту подобный идейный застой надоел уже через несколько месяцев работы, но он продолжал трудиться в компании и тешить себя мечтами, что когда-нибудь сможет заняться разработкой собственного проекта. Тем не менее шанс расстаться с ненавистным портированием и блеснуть в качестве разработчика представился Рону только в 1985-м.

Своим первым проектом Рон решил ни много ни мало пошатнуть основы жанра приключенческих игр. Сам жанр уже существовал не один год, и внешний вид *adventure vulgaris* (“адвенчуры обыкновенной”) уже оформился. Типичный квест тех времен строился по следующей схеме: симпатичная плоская графика плюс текстовый интерфейс с интерпретатором. То есть для того, чтобы, к примеру, посмотреть на горшок с цветами, требовалось ввести с клавиатуры: “look at flowers”. Если подобный интерфейс кажется вам невероятно сложным, я поспешу напомнить, что самые первые приключенческие игры были *полностью* текстовыми, так что интерпретатор в свое время был вершиной технического прогресса. Основная проблема

подобного управления заключалась в том, что существенную часть времени игрок проводил не за самой игрой, а за сочинением испытаний для интерпретатора команд. И действительно: о решении каких игровых задач может идти речь, когда открывается такое поле для экспериментов — как, к примеру, отреагирует игровой движок на команды типа "kill a little girl" или "fuck the dog"? Страсть как интересно!..

Гилберт справедливо решил, что наиглавнейшая задача в деле эволюции квестов — совершенствование интерфейса. Основной смысл его идеи заключался в максимальной "интеграции пользователя с игровым окружением". Говоря по-человечески, новый интерфейс должен был сохранить гибкость, не утратить функциональность, быть простым в освоении и не отвлекать пользователя от самой игры. В результате ночных бдений Гилберта за персоналкой с чашечкой кофе в руке родилась его первая игра — **Maniac Mansion**.

В **Maniac Mansion** клавиатура была нужна лишь тем пользователям, которые еще не успели обзавестись мышкой, да и то — не вся клавиатура, а только курсорные стрелки и клавиша Enter. Для выполнения всех возможных действий внизу игрового экрана был расположен список с глаголами. В результате вышеупомянутая ситуация с цветочным горшком упростилась до предела: теперь нужно было всего лишь щелкнуть на гла-

голе "look at", а затем — на нарисованном на экране цветочном горшке. Новый интерфейс очень сильно повлиял и на тип задач, которые предлагались игроку. По словам самого Гилберта, возня с интерпретатором текстовых квестов уже была своего рода загадкой: подобрать нужный глагол и существительное — чем не разновидность паззла? Однако в новой игре подобному геймплею места не нашлось — все четырнадцать ключевых глаголов были как на ладони, а все активные объекты — на экране. Поэтому Гилберт придумал

новый класс квестовых задач — манипуляцию с объектами. Думаю, не стоит говорить о том, как эта идея развивалась в дальнейшем.

Что примечательно, огромное число паззлов для **Maniac Mansion** Гилберт придумал сам. По его признанию, работа над своей первой приключенческой игрой была для него отличным опытом, который не раз впоследствии сослужил ему добрую службу. В частности, со злополучными "обратными паззлами" (backwards puzzles) Рон и его команда научились бороться одни из первых. Что такое обратный паззл? Это задача, в которой решение очевидно еще до возникновения самой проблемы. Например, вы нашли ключ. Ключ, разумеется, открывает дверь, так что вы уже знаете, что будете делать с дверью, когда найдете ее. Все — интрига убита. Это и есть обратный паззл, в котором проблема и способ ее решения переставлены с ног на голову. И совсем другое дело, если вы вначале столкнетесь с закрытой дверью! Тут уже появляется целое поле для идей, что именно нужно предпринять для того, чтобы ее открыть: найти ключ, ломик, гранатомет, бабульку-ключницу или вообще что-то такое, о чем сразу и не сообразишь.

Новый подход Рона к сущности игровых задач и внешнему виду интерфейса на несколько лет вперед определил облик квестов. Только через много лет в эту систему было внесено лишь одно замечательное усовершенствование — пиктограммы вместо списка глаголов и контекстные курсоры, которые меняли свой внеш-

ний вид при наведении на различные объекты (кстати, о пользе контекстных курсоров можно поспорить, так как именно с их появлением возникло такое явление, как пиксель-хантинг, угробивший не один десяток квестов).

Maniac Mansion увидела свет в 1987-м и моментально заработала статус "знаковой игры". И не только благодаря доселе невиданному интерфейсу. Для создания проекта Гилберт придумал и разработал свой собственный инструментарий, названный впоследствии SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Другими словами, пока конкурирующие квестоделы задумчиво чесали репу, наблюдая за успехом **Maniac Mansion**, Рон уже запускал в эксплуатацию не просто конвейер, а настоящую автоматизированную линию по производству квестов. Ведь благодаря обширному инструментарию разработка новых игр занимала минимальное время, и единственное, что было необходимо для успеха всех последующих SCUMM-проектов, — хорошая работа сценаристов, художников и аниматоров. Для полноты картины стоит лишь упомянуть, что самые знаменитые квесты — серия **Monkey Island**, **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Sam and Max Hit the Road** и многие другие — были созданы именно на основе SCUMM.

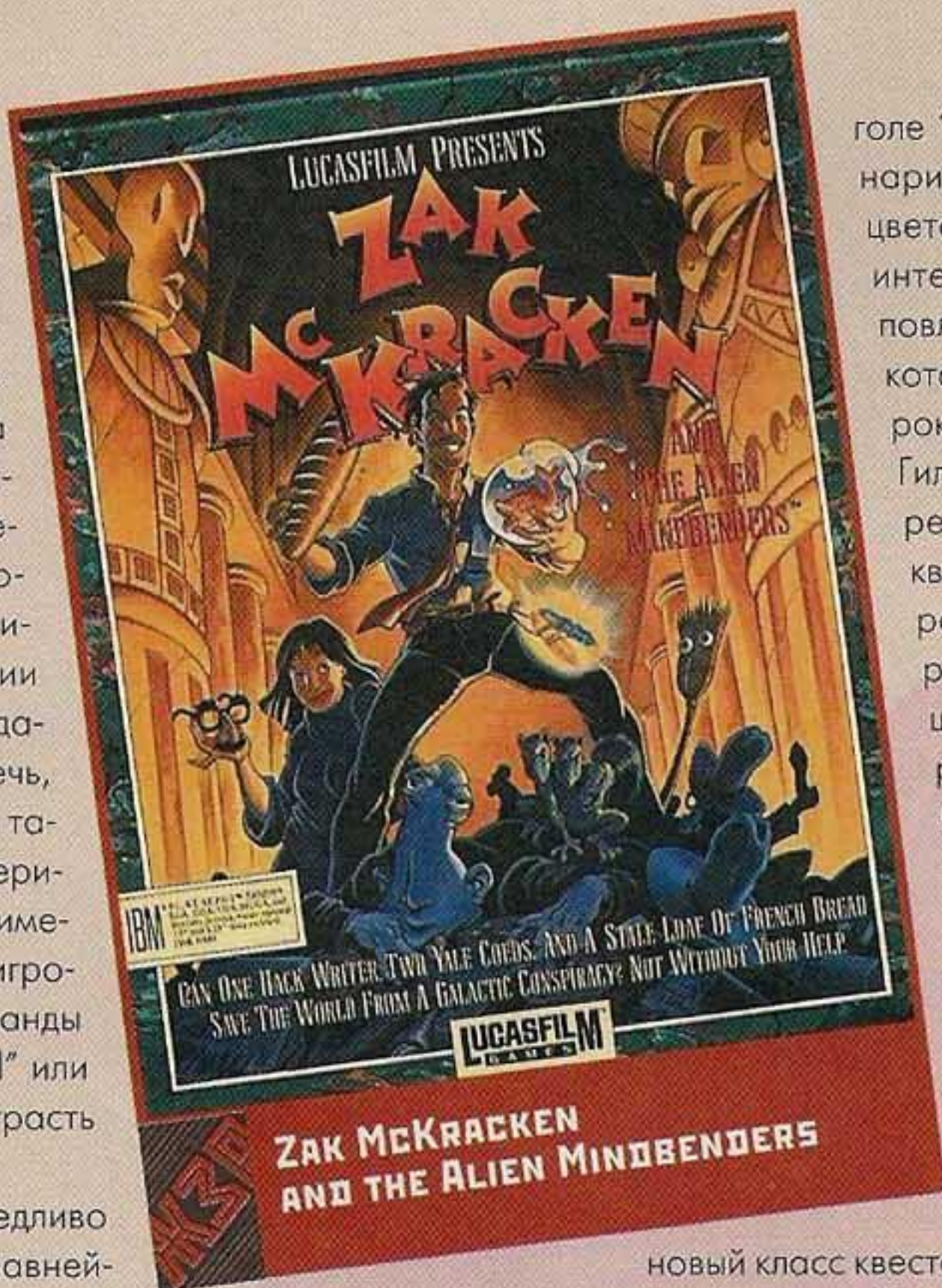
На этом новаторства Рона отнюдь не закончились. В **Maniac Mansion** впервые в истории игростроения появился... нелинейный сюжет. Да-да, представьте себе — нелинейный сюжет в 1987 году! Похоже на фантастику, но на самом деле — чистая правда: у игры было несколько концовок и множество вариантов прохождения.

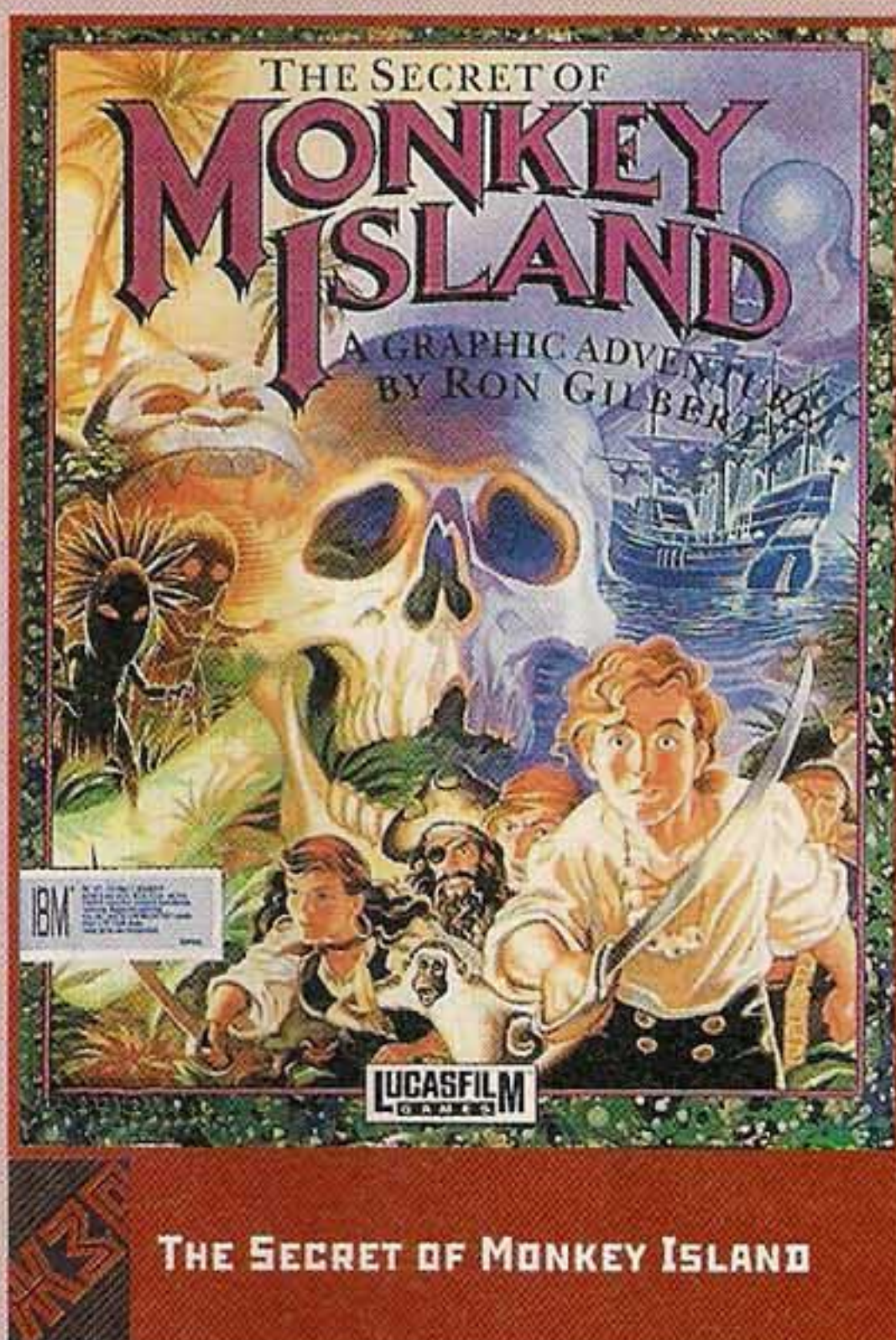
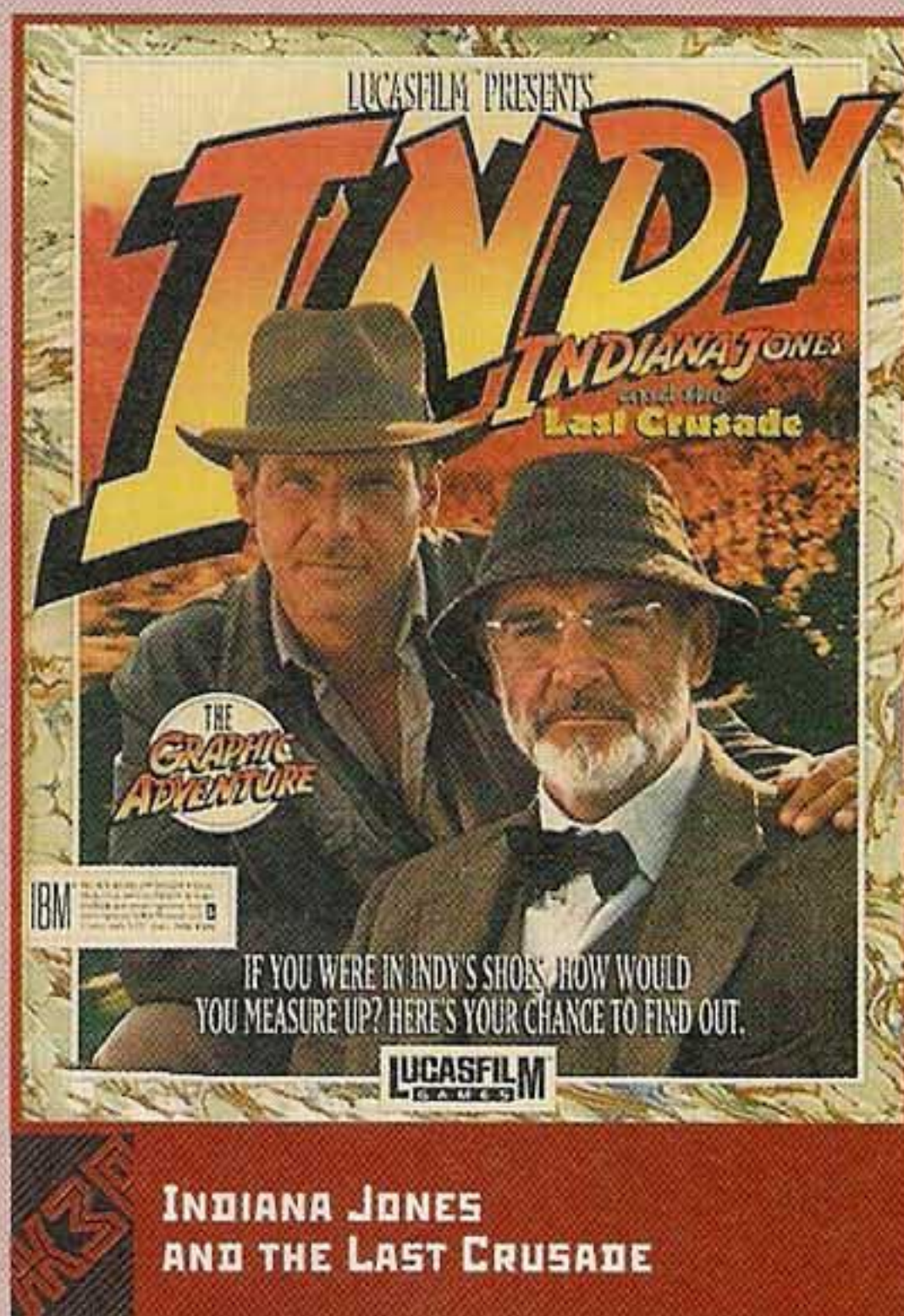
Одним словом, дебют Рона в качестве игрового дизайнера оказался не просто успешным, а прямо-таки феерическим. После такого бодрого старта Lucasfilm Games не оставалось ничего другого, кроме как выдать Рону карт-бланш на дальнейшую разработку авторских проектов.

И надо сказать, свой шанс Гилберт использовал на все сто. Уже через год он выпустил еще один квест — **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** (1988), который окончательно укрепил его позиции в качестве самостоятельного и успешного игрового дизайнера.

Следующей игрой Рона стала **Indiana Jones and the Last Crusade** (1989) — боссы Lucasfilm решили совместить талант Рона с всенародной любовью к известному бренду, тем паче что одноименный фильм только-только отправился в прокат. В принципе, расчет был верный, и результат оправдал ожидания. Игра получилась добротной, веселой и хорошо продаваемой. Однако сам Рон от этого проекта был не в восторге — ведь все "игры по..." выпускаются в тесном сотрудничестве с правообладателями лицензии, которые постоянно суют свой нос в дела дизайнерские и "подсказывают", как именно нужно делать игру. Так вышло и в случае с "Индианой" — часть идей Гилберта просто "не вписались в лицензию". Тем не менее игра удалась, Рон показал себя как "человек, в чей талант не жалко вкладывать деньги" и вплотную занялся разработкой следующего проекта, который впоследствии принес ему мировую известность, — **The Secret of Monkey Island** (1990).

Пять дифирамбы этой игре бессмысленно: ветераны и так все прекрасно помнят, а новички, скорее всего, играли в многочисленные сиквелы. Эта игра стала настоящей революцией в жанре квестов, которая по масштабу воздействия на индустрию стала чем-то вроде выхода **Doom** в эпоху плоских аркад-платформеров. Во-первых, в этой игре появилась новая систе-





ма диалогов, которая пришла на смену старой модели "один вариант ответа — одна реплика игрового персонажа". Теперь метод прямого перебора вариантов возможных реплик начал давать осечки: на одну и ту же фразу главгероя персонажи стали реагировать по-разному, а если игрок "задалбывал" кого-нибудь одним и тем же вопросом, этот "кто-нибудь" мог не на шутку разозлиться и перестать отвечать. Благодаря такой диалоговой системе квесты по-настоящему ожили и из "интерактивных книжек с картинками" превратились в игры, героям которых хочется верить и сопереживать.

The Secret of Monkey Island на долгое время стал эталоном для всех разработчиков приключенческих игр. Этому способствовали не только интересные нововведения, захватывающий сюжет и симпатичная по тем временам графика. "Остров обезьян" стал знаменит благодаря уникальному и сбалансированному геймплею. Рон очень грамотно рассчитал дозировку информации на каждой стадии игрового сюжета и умудрился сохранить интригу до самого конца игры. Неожиданные сюжетные повороты, гениальные головоломки, щедрая

порция шуток и пародий, интересные и забавные скриптовые вставки — в этом списке просто не оставалось места скуке.

Всего лишь год потребовался Рону для создания продолжения — **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** увидела свет в 1991-м.

Тут стоит упомянуть, что "Тайна Острова обезьян" с самого начала задумывалась Роном как трилогия. Первая часть была своего рода экспериментом для проверки гипотезы о том, как должна выглядеть хорошая приключенческая игра. В случае успеха первой части Гилберт собирался выпустить продолжение, в котором интрига достигла бы своего апогея, а затем — заключительную часть трилогии, которая наконец дала бы ответ на вопрос, в чем же все-таки заключалась тайна острова.

Однако судьба распорядилась иначе, и Рону пришлось приложить руку к созданию только первых двух частей, а затем, по его же собственному признанию, муза от него отвернулась, да и спрос на квесты упал. Так что Рон не только оставил собственноручно выпестованный жанр, но и решил расстаться с Lucasfilm. Тем не менее Гилберт все-таки засветился и в третьей части — **The Curse of Monkey Island**, но уже в качестве консультанта. А в Сети, между прочим, до сих пор ведутся ожесточенные споры между фанатами-ортодоксами, которые отрицают новый завет третьей и четвертой части, а признают и почитают только "Обезьянье евангелие от Гилберта" и продолжают строить теории о том, в чем же состоит злополучная тайна...

Самая занимательная теория гласит, что тайна острова заключается в том, что никакого острова на самом деле нет и не было, а все происходящее в игре — это фантазии мальчишки Гайбраша, который находится под впечатлением от посещения парка развлечений. В качестве доказательств автор теории сравнивает скриншоты из игры с фотографиями реальных парков развлечений, а также напоминает о таких подозрительных для игры про пиратов вещах, как дверь в одной из локаций с надписью "Только для персонала", ограждение в конце одной из улиц в виде ленточки с надписью "Закрыто на ремонт" и так далее. Некоторые из фанатов умоляют Гилберта

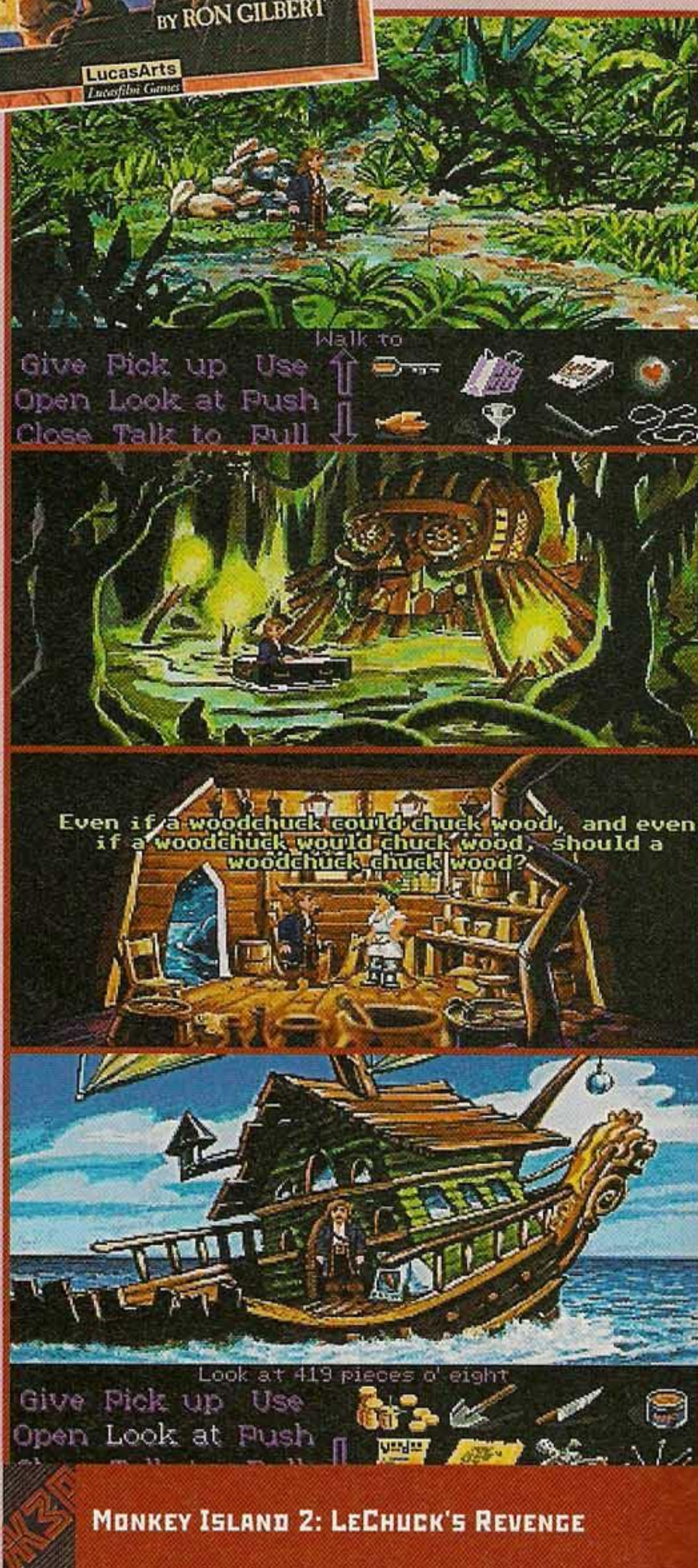
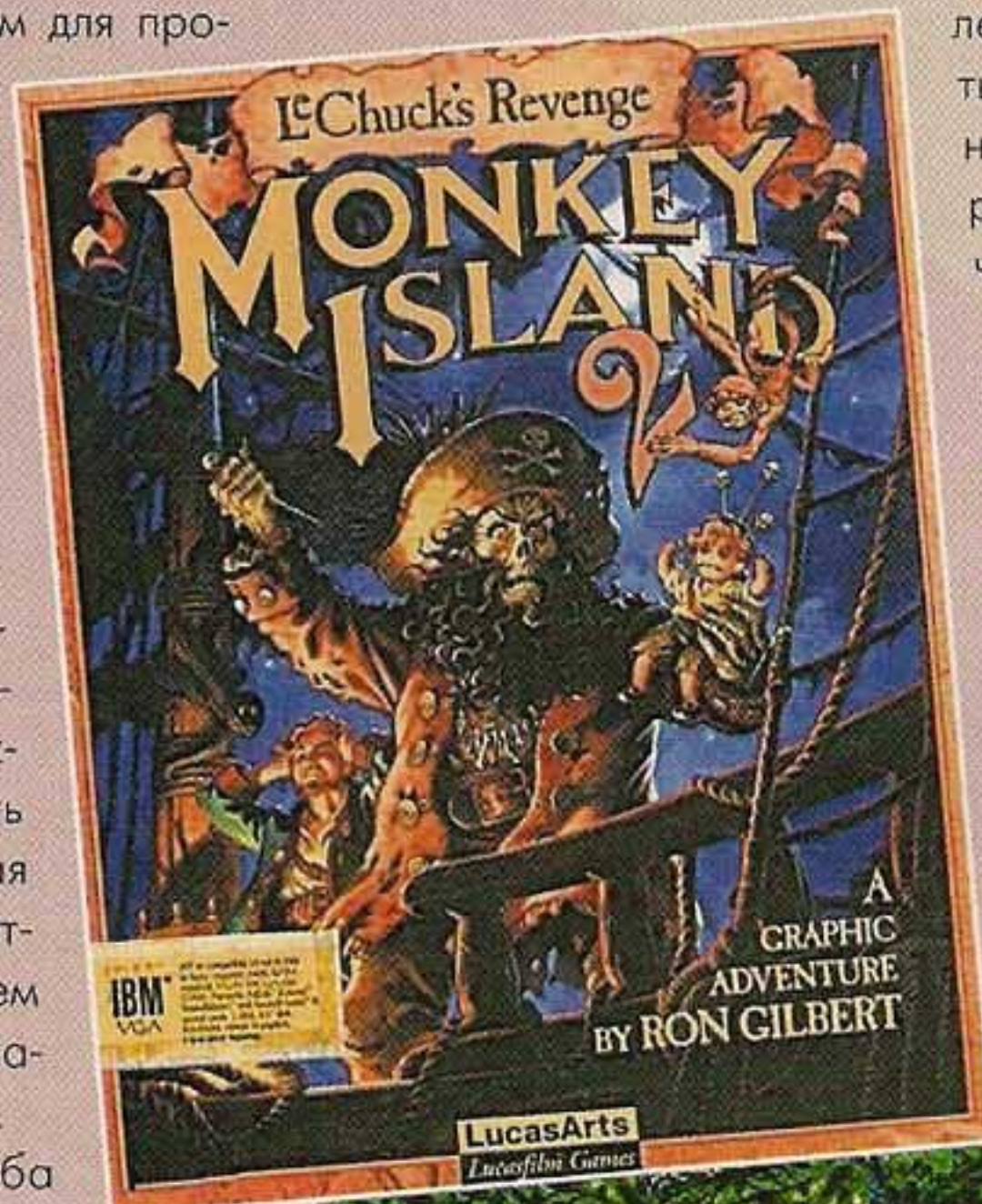
открыть тайну или хотя бы опровергнуть их домыслы, но Рон в своем молчании тверд как скала. И правильно — пусть помучаются, зачем лишать людей удовольствия?

Впрочем, что-то мы сильно увлеклись обезьянами, а ведь общий послужной список Рона в Lucasfilm был бы неполным без таких игр, как:

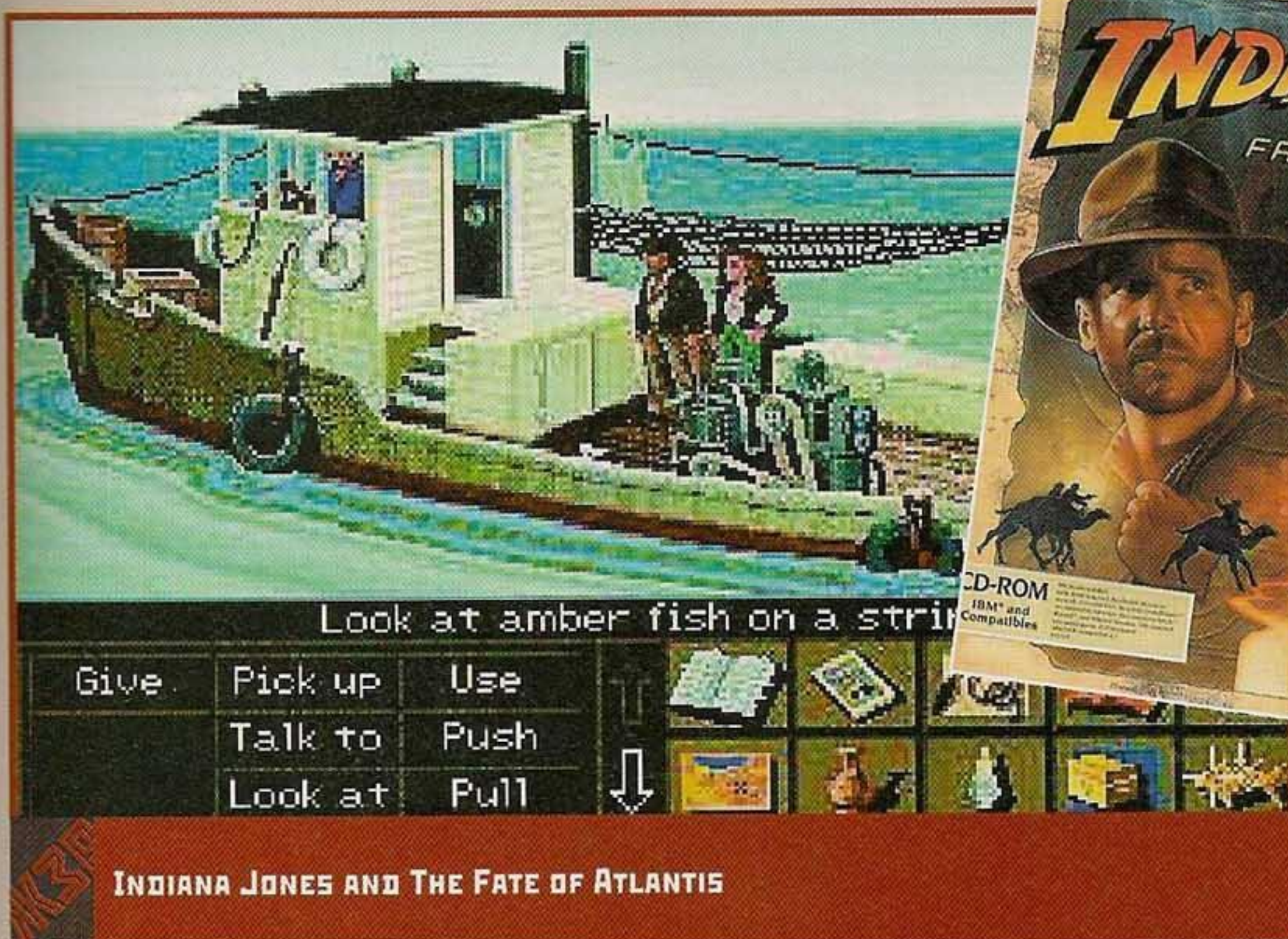
Indiana Jones and The Fate of Atlantis (1992)

— еще одна игра про Инди, более раскрепощенная и захватывающая, чем *Last Crusade*, но все равно попавшая в рабскую зависимость от злосчастной "лицензии".

Sam & Max Hit the Road (1993) — одна из самых смешных и безбашенных игр за всю историю жанра квестов. Синописис прост: пес-детектив Сэм и кролик-параноик Макс колесят по дорогам Соединенных Штатов и расследуют коварное преступление. Об этой игре лучше всего сказать словами



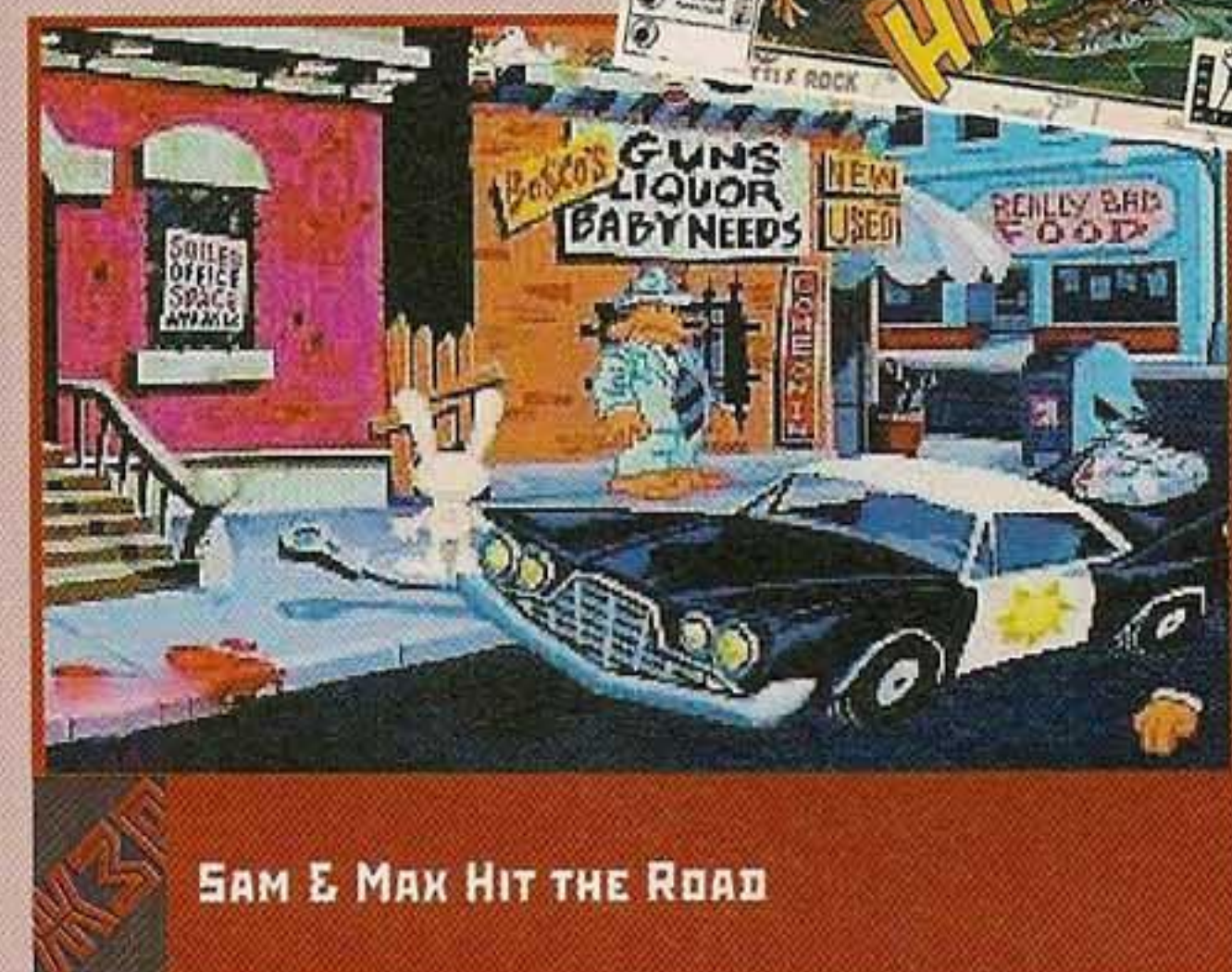
MONKEY ISLAND 2: LeCHUCK'S REVENGE



Макса: "если бы я носил штаны, то обмочил бы их от смеха".

Day of the Tentacle (1993) — крайне удачный сиквел *Maniac Mansion* и одновременно самый любимый квест автора этих строк. Три незабываемых персонажа, искрометный юмор, превосходный стеб над расхожими голливудскими штампами, великолепные головоломки, гениальная трактовка банального сюжета о путешествии во времени. Одним словом, мне искренне жаль тех, кто приобщился к игрушкам слишком поздно и не застал этот шедевр. Кстати, при помощи *Day of the Tentacle* можно поиграть и в самую первую игру Рона — *Maniac Mansion*. Она "установлена" на компьютере в комнате одного из главных героев. Помнится, кто-то из читателей нашей "Почты" предлагал идею игры, в которой будут компьютеры, на которых можно будет играть в другие игры. Так вот, товарищи, все это уже было в 93-м — в *Day of the Tentacle*.

Full Throttle (1995) — последняя и, возможно, самая знаменитая работа Рона в LucasArts. Квест о байкерах — и этим все сказано. Как и все проекты Рона, игра получилась очень веселая, а более чем качественная проработка персонажей,



псевдо-фантастический антураж "недалекого будущего" и захватывающий детективный сюжет возвели *Full Throttle* в ранг культовых квестов.

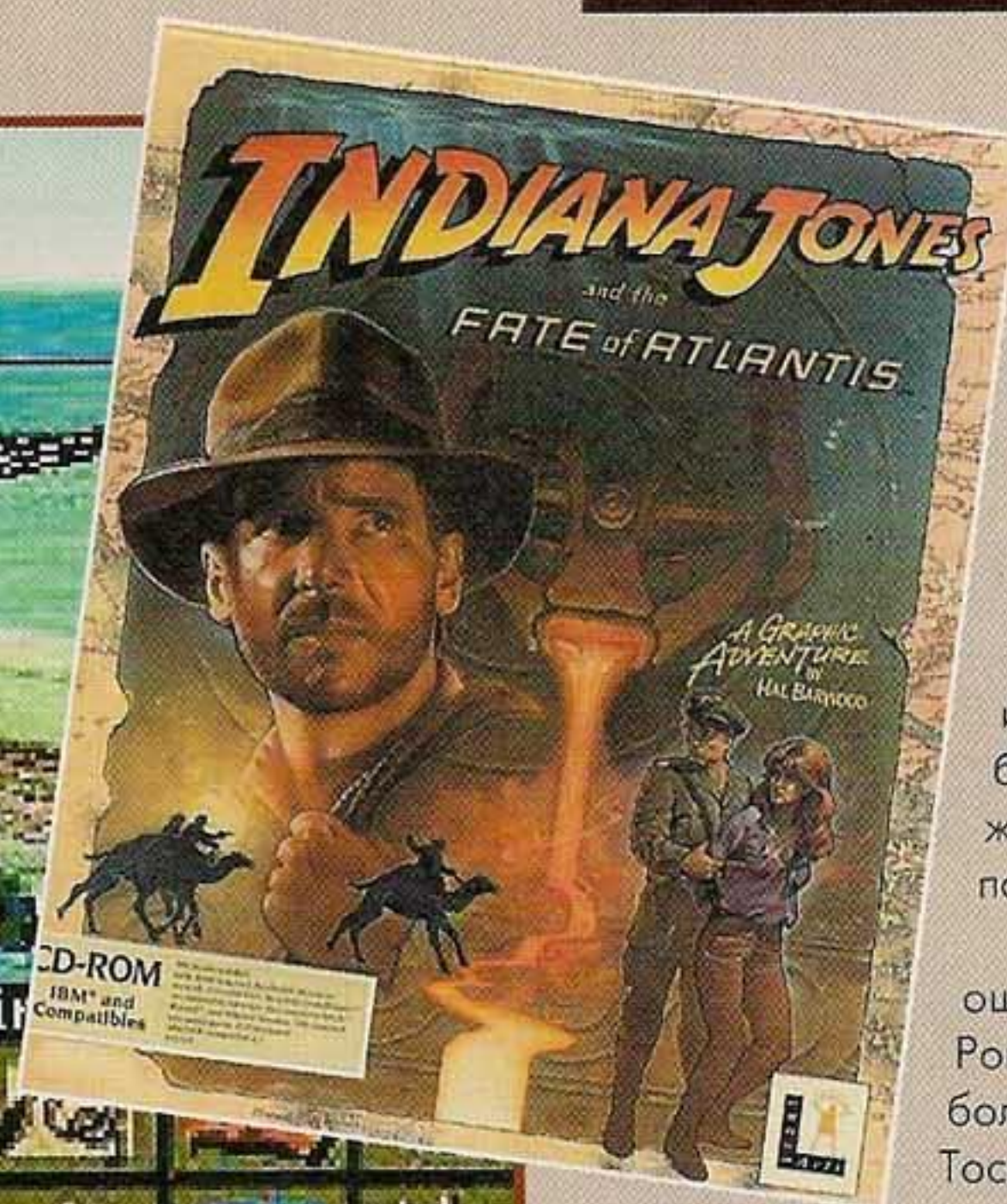
КОРОТКАЯ ПЕРЕДЫШКА: ЛУЧШЕЕ — ДЕТАМ

Где-то до середины девяностых игроки были благосклонны к жанру приключенческих игр вообще и к творчеству Гилберта в частности. Взамен Рон платил им не менее звонкой монетой — отличными играми. Но ничто не вечно — в один прекрасный день в индустрию пришел грубый и неотесанный экшен с шотганом наперевес. Большинство игроков моментально переметнулись в новую веру, принеся квесты в жертву квад-дэмэдж. Быть жрецом несуществующего бога Рону не улыбалось, поэтому спустя восемь лет плодотворной работы в

LucasArts Гилберт решил попытать счастья на другом поприще и основал собственную компанию — **Humongous Software**.

Об этой компании мало кто слышал, что не вызывает ровным счетом никакого удивления — **Humongous Software** занималась исключительно производством квестов для... детей от семи и младше. Но, поверьте, это вовсе не означает, что Рон сделал шаг назад в своей карьере, скорее уж — шаг в сторону. Дело в том, что разработка игр для детей — не такое простое занятие, как может показаться на первый взгляд. Сам Гилберт по этому поводу высказался так: "маленьких детей нельзя подкупить такими модными фишками, как трехмерная графика или объемный звук. В первую очередь их интересует геймплей, и если игра получилась неудачной, ее не спасет ни крутая графика, ни сверхмодные штучки, ни какие-либо другие ухищрения — дети просто не обратят на нее внимания".

Но все-таки чем был обусловлен такой странный выбор? Почему



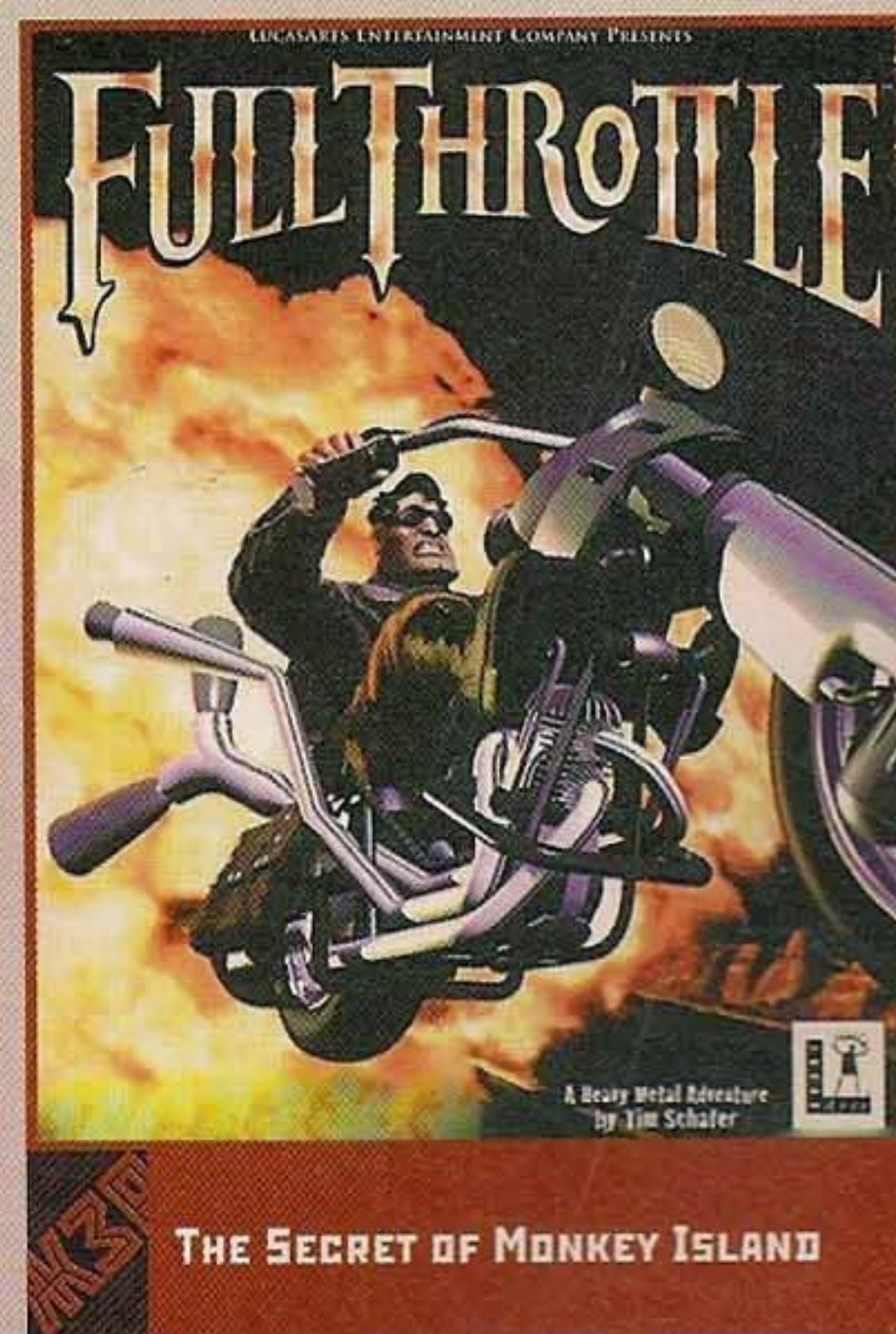
именно детские квесты? На самом деле ответ очевиден — на тот момент это был единственный игровой сектор, в котором были востребованы приключенческие игры, причем здесь можно было не только прославиться, но и вполне неплохо зарабатывать, а с коммерческой жилкой у Рона всегда был полный порядок.

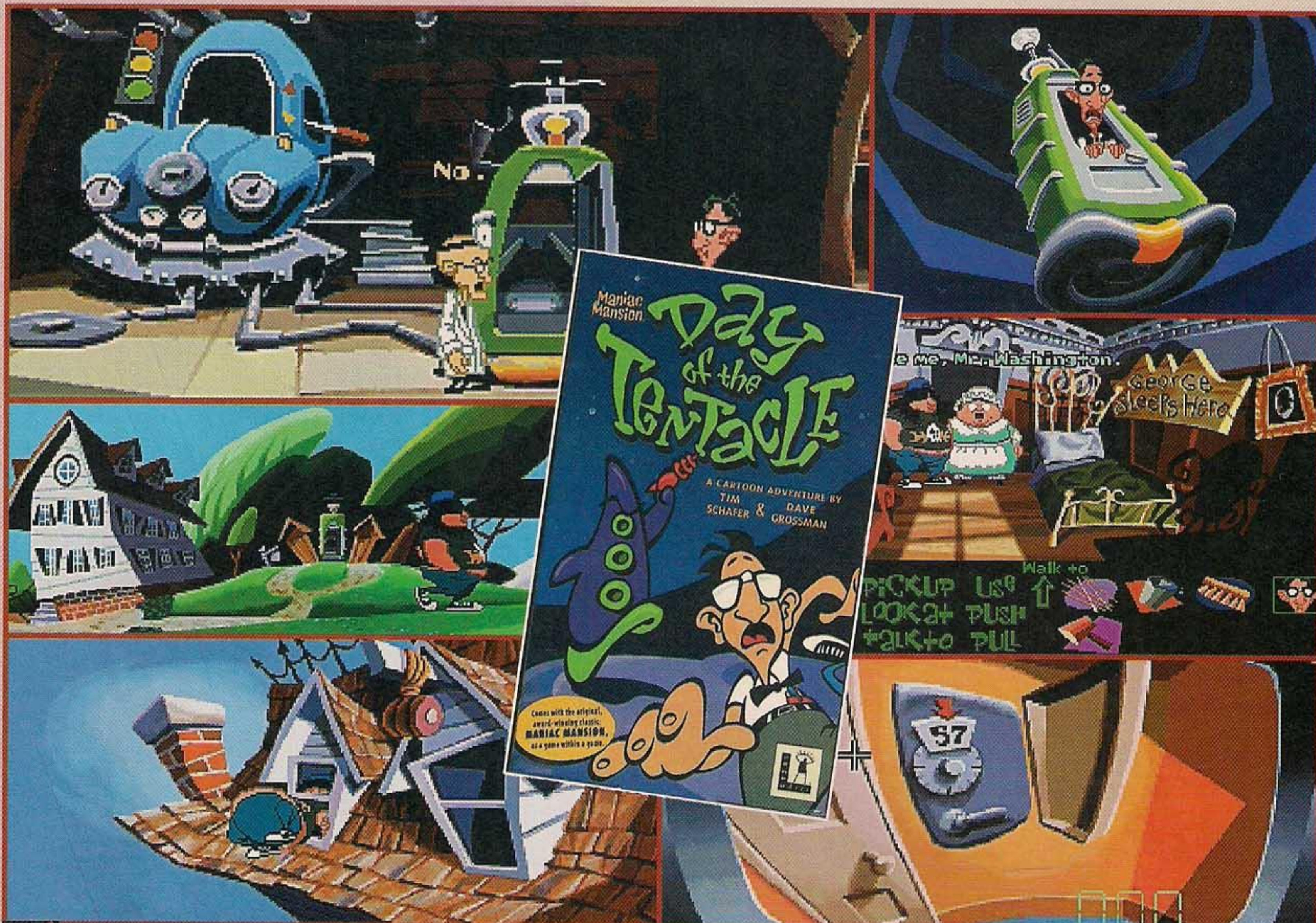
Но было бы большой ошибкой утверждать, что Рон никогда не тосковал по более взрослой аудитории. Тосковал, да еще как! Поэтому спустя пару лет после основания **Humongous** Гилберт решил восстать из пепла, но уже в новом облике — в качестве игрового продюсера. Так на свет появилась компания **Cavedog**, персонал которой был набран из числа самых видных сотрудников **Humongous**. Вы скептически спросите, что серьезного могли создать люди, занимавшиеся разработкой детских игр? Сейчас скажу.

АННИГИЛЯЦИЯ ПО ГИЛБЕРТУ

Нынешнее поколение игроков вряд ли помнит название **Cavedog**. Но не потому, что этой командой не было создано ни одного стоящего проекта, а скорее из-за того, что практически сразу после основания **Cavedog** вошла в состав монструозной **GT Interactive**, так что логотип "пещерной собачки" просто не успел примелькаться на публике.

Зато имя первого проекта **Cavedog** должно быть знакомо всем без исключения. Речь, разумеется, идет о **Total Annihilation** (1997). Эта игра во многом уникальна. Во-первых, ее продюсировал Рон — человек, ни разу не принимавший участие в разработке RTS. Что интересно, Рон не только исполнял роль продюсера, но и довольно активно участвовал в самом процессе разработки, редактировал дизайн-доку-





DAY OF THE TENTACLE

мент, щедро подкидывая идеи, и принимал живое участие в обсуждении геймплея. Вторая уникальная черта проекта заключалась в том, что работали над ним тоже полные новички в жанре RTS. И вот эти две странности, помноженные друг на друга, неожиданно принесли на редкость удачные плоды — Cavedog удалось создать не очередной клон C&C, а внести в жанр свежую струю и завоевать любовь игроков. Номинально Total Annihilation была

первой в истории трехмерной RTS: с трехмерными юнитами, трехмерным (правда, увы, неподвижным) ландшафтом и весьма ре-

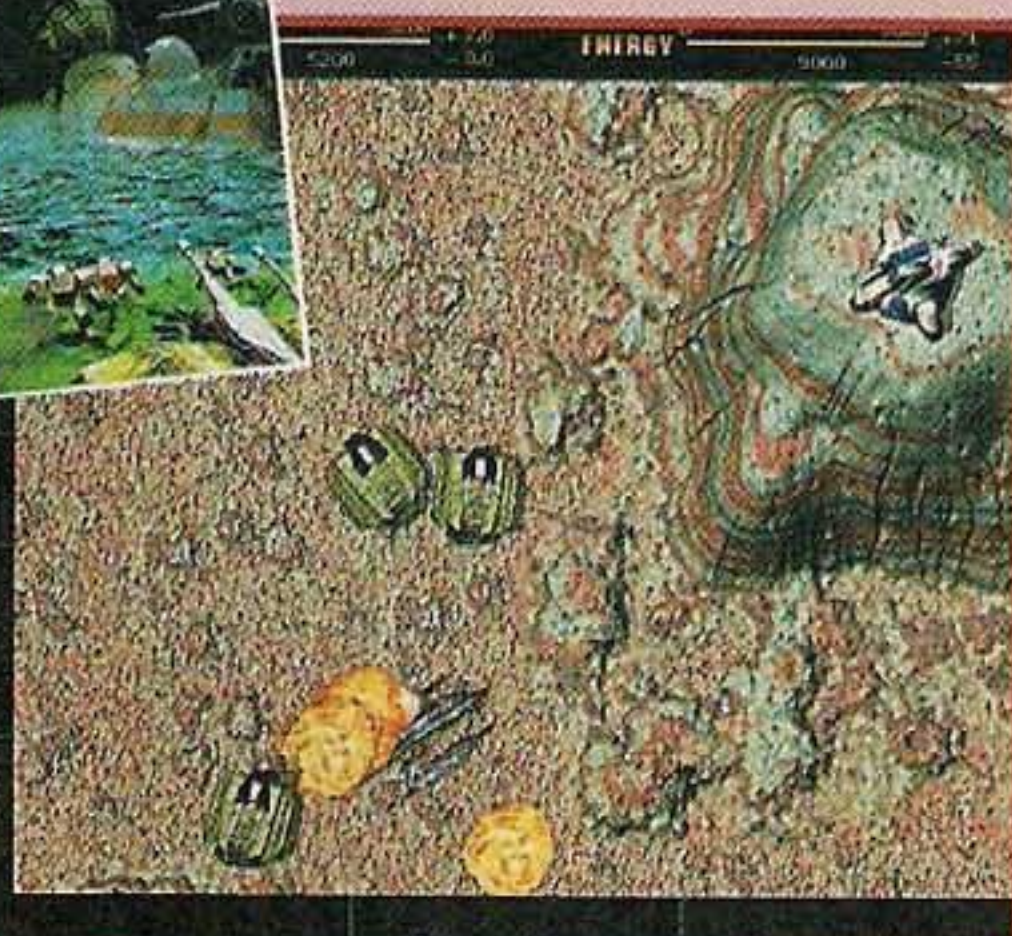
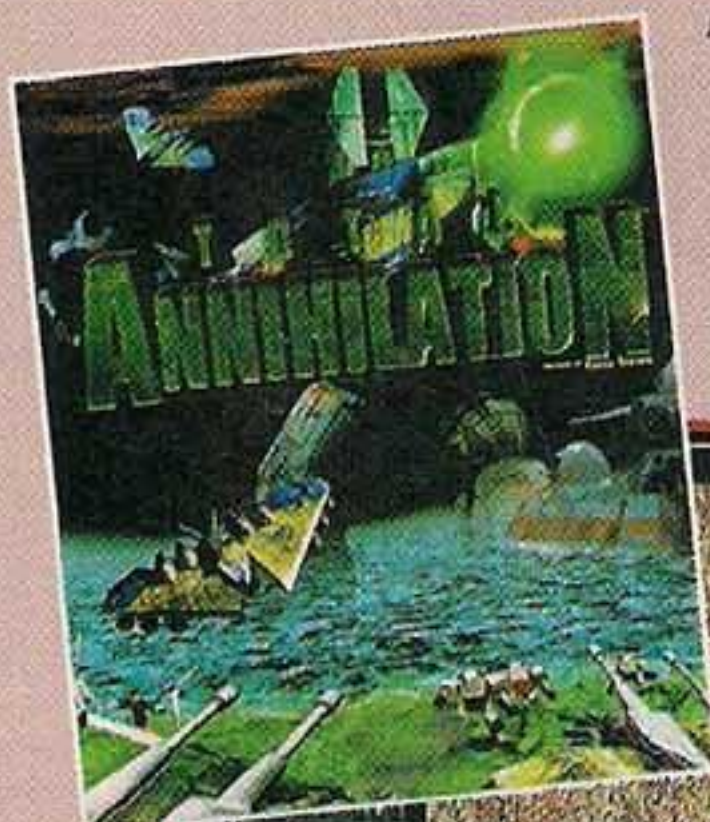
алистичной физикой. Эта игра стала отправной точкой для нового витка эволюции стратегий в реальном времени.

Разумеется, продюсер и разработчик — это две большие разницы, и Рон это прекрасно понимал. Поэтому можно с легкой грустью констатировать, что Гилберт-разработчик был потерян для игровой общественности еще в середине девяностых. Взамен мы получили Гилберта-продюсера, Гилберта-консультанта (в этой должности Рон принимал участие в разработке Total Annihilation: Kingdoms и Diablo II) и Гилберта-финансового воротилу, который очень неплохо заработал на продаже Cavedog и Humongous Software. Это, конечно, не тот вариант, за который мы бы проголосовали, если бы наше с вами мнение кого-то интересовало. Но есть в этой истории и одна положительная сторона: теперь в финансовом смысле Рон Гилберт — достаточно крепкий орешек для того, чтобы самостоятельно финансировать разработку игр. И поверьте, как только общественностью снова будут востребованы качественные приключенческие игры, Гилберт вернется в строй и порадует нас еще не одной отличной авантюрой. Но, увы, надежд на воскрешение жанра приключенческих игр в ближайшем будущем — очень мало...

ВМЕСТО ЭПИТАФИИ:
КВЕСТ В ТВОИХ ЛАДОНЯХ

Я совсем не хотел заканчивать этот материал в минорных тонах, поэтому приберегу напоследок приятный сюрприз. Общеизвестно, что старые DOS'овские игры (а таковыми являются все квесты, созданные Роном), мягко говоря, не дружат с Windows, особенно с XP. С другой стороны, я думаю, многие из вас не застали старые игры Гилберта и, возможно, не отказались бы восполнить пробелы в своем геймерском кругозоре. А посему мы выкладываем **на компакт-диск** журнала ценную утилиту — SCUMM Virtual Machine, которая позволяет запускать под Windows любую игру, написанную при помощи SCUMM. А это, должен сказать, не один десяток наименований. Сами игры можно поискать в сетевых коллекциях или в магазинах антиквариата. Ну, а мы предлагаем вашему вниманию демо-версии The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge — ищите их в разделе "По журналу"

на нашем первом компакт-диске. Не полнитесь, установите их — кто знает, быть может, вы поймете тех геймеров-стариков, которые безудержно ворчат о том, что "настоящие игры умерли вместе с приходом эпохи Quake"...



TOTAL ANNIHILATION



ИГРОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

3 пилотируемых вертолетов: AH-64 "Апач", RAH-66 "Команч", RAH-27 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный тризрак";
реалистичное воспроизведение системы вооружений, летной модели и авионики;
более 15 параметров системы построения реалистичности игры;
качестве ведомых выступают боевые и транспортные вертолеты, а также звено торпедных катеров;
более 100 видов боевых единиц врагов и союзников в воздухе, на суше и на море;
бесконечный трехмерный ландшафт и полная разрушаемость всех объектов, включая деревья, здания и технику;
десятки видеороликов на движке игры;
сетевая игра до 16 игроков: deathmatch и командные сценарии;
возможность подключения собственных скинов для вертолета.

УДАРНАЯ СИЛА



ПРОФИНАНСИРОВАННАЯ ПОДДЕРЖКА



Маленькое кино большой игры

Искусство создания видеороликов для компьютерных игр

Из колонок раздается торжественная музыка. Черное ничто оживает: кучка пикселей за мгновение раздувается до надписи, занимающей весь центр экрана. По краям букв прокатывается ослепительно яркое сияние. Потом картинка замирает на пару секунд. Динамики немеют. Логотип исчезает с экрана. Зритель в предвкушении чуда придвигается ближе к монитору...

...А где-то в далекой галактике хищные корабли безжалостно режут космос лазерными лучами. Гремят взрывы, способные разнести планету, и вспыхивают точки яркостью в миллионы солнц...

...А где-то в другом измерении стройный брюнет с невообразимой прической и огромными зелеными глазами вращает над головой меч серебристо-белого сплава — вращает так, что воздух вокруг него завивается крохотным смерчем...

...А где-то в сказочном мире сотни стрел взлетают в прозрачный утренний воздух, затмевая небеса, и обрушиваются вниз на пешеходов в черных доспехах, пробивают щиты и броню, впиваются в тела, дрожат оперением...

...И в никогда не существовавшем плане реальности расходятся трещинами высохшая земля, выбрызгивая под сиреневый свет тусклой звезды потоки красно-золотой магмы, и целый город из стекла и металла разваливается на куски, уходя в раскаленную глубину.

Что стоит за тем волшебством, которое раз за разом приковывает нас к экрану и подчас заставляет двигаться вперед по игре только затем, чтобы увидеть — а что будет дальше? Какая

работа лежит на плечах этих атлантов, скромно зовущихся "аниматоры", и какие препятствия им приходится преодолевать на пути к немому восторгу геймера-зрителя? Об этом и о многом другом мы решили расспросить ребят из творческого объединения AriOrH studio — признанных в России и известных в мире специалистов по созданию компьютерных роликов.

Этап этапу — рознь

"Игромания" ([И]): Расскажите немного о своих работах.

AriOrH studio ([А]): Первой работой в составе Artisan3d был ролик к игре "Санитары подземелий". Потом — четыре ролика для "Периметра" и несколько видеодублей к игре "Дальнобойщики 3". После выделения в AriOrH studio мы работали над видеовставками для игры Fair Strike G5, которую на территории России издавала "Бука". Потом получили более серьезный заказ на имиджевый клип для компании Hotchya, которая делает элитные беспарусные яхты.

Также мы создаем персонажей и модели на заказ. Сейчас закончили работу над проектом для издательства "Арт Хаус Медиа" и делаем для американцев высокополигональные модели роботов.

[И]: Как создаются ролики? Какие с этим сопряжены проблемы? Как строится работа аниматоров вашего уровня?

[А]: Любая анимация делается в несколько этапов. Приходит заказчик — приносит наброски к сценарию. Художник-постановщик пишет раскадровку. Потом собирается вся команда и оценивает сложность ролика. Решается, какие персонажи в сценах главные, какие второстепенные. Подбираются типаж. Кстати, обычно за основу типажей берутся известные киноактеры. Художник стилизует героев, и эскиз заверяется у заказчика. Отлично, когда заказчик предоставляет скетчи, которые нужно лишь чуть-чуть доработать.

Затем делается драфт — черновой ролик без текстур, с упрощенными моделями. Устанавливаются виртуальные камеры, определяется последовательность сцен и хронометраж ролика. Накладывается черновой звук. В драфте же делается основная анимация. К этому моменту моделеры

уже всю работу над детализированными моделями персонажей.

Все снова согласовывается с заказчиком, после чего моделируется среда (задний фон), выставляется освещение, доводится до ума анимация. Отдельные анимации рендерятся в сценении (сцены). Причем каждый кадр имеет несколько слоев, например, одним слоем идет герой, вторым — падающие тени, третьим — ближайшее окружение, четвертым — дальний план.

Далее сцены собираются в дубли, на которые накладываются дополнительные эффекты. Последний этап — сборка отдельных дублей в единое целое и сведение цвета. Остается добавить чистовой звук, закатать готовый фильм на DVD и отправить заказчику.

Наивно полагать, что удовлетворить заказчика — просто. Дело в том, что заказчик, как правило, приносит свои эскизы. Это спасение и проклятие одновременно. С одной стороны, бо-



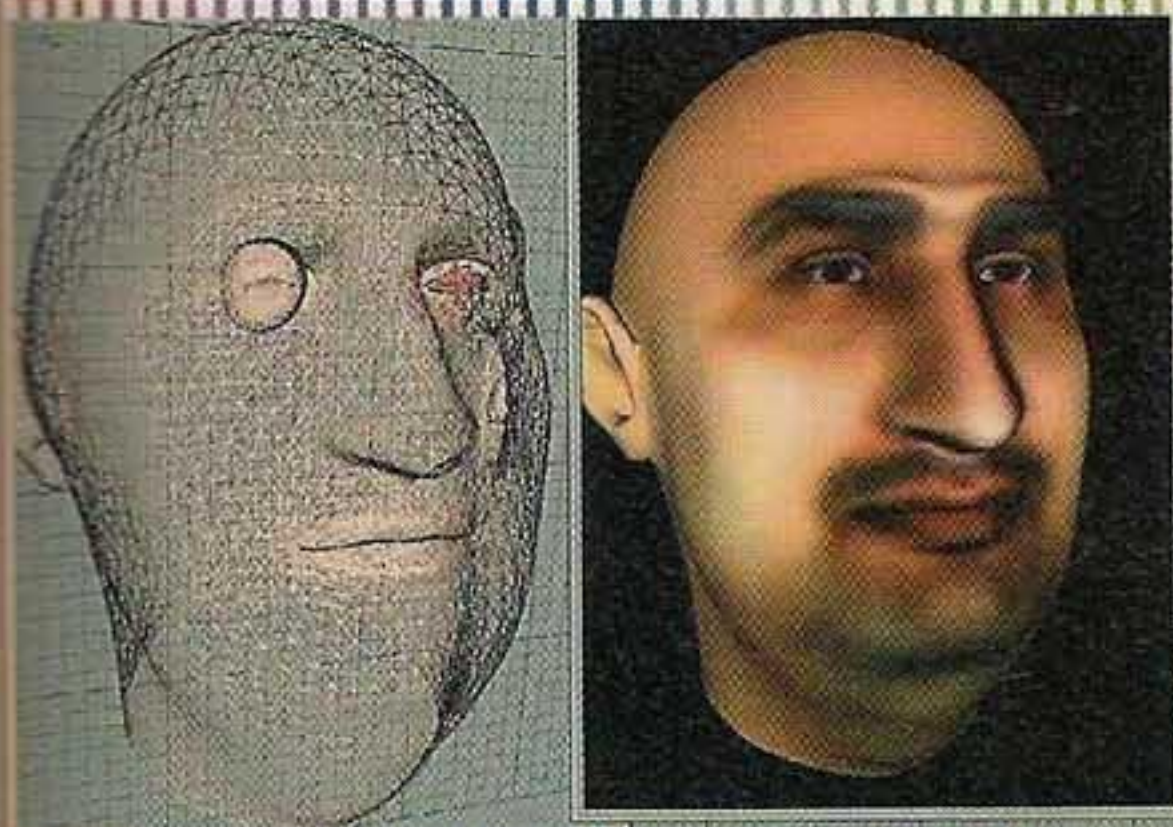
▲ Кадр из ролика к грядущему "Периметру". Выразительные глаза у парня, ничего не скажешь.



▲ AriOrH studio в полном составе. Слева направо: Дмитрий Морозов, Анна Архипова, Алексей Москаленко.

лее-менее понятно, что он хочет видеть в ролике. С другой — эскизы не всегда бывают высокохудожественными. Тогда их надо дорабатывать. Но при слове "дорабатывать" заказчика начинает бить мелкая дрожь. Он остро чувствует, что покушаются на святое — на идею. Что делать?

Допустим, в наличии эскиз какой-нибудь прыгалки с глазами, символизирующей монстра, которому отводится важная роль в сценарии. Для художника совершенно очевидно, что тот, кому отводится важная роль в сценарии, должен выглядеть не так. Но



▲ **Наброски для анимационного ролика к "Дальнобойщикам 2".**

у заказчика свой взгляд на проблему. Остается мелочь — прийти к общему знаменателю.

Лучше всего, когда ролик заказывают игроделы. Эти ребята отлично знают, что и в каком виде им нужно. Они не побрезгуют заранее нанять художника, чтобы он нарисовал толковые эскизы.

Наглядный пример вы можете видеть на скриншотах. Наброски для анимационного ролика к "Дальнобойщикам 2" и конечный вариант изображения после того, как ним поработал художник AriOrH studio. **т скетча.**



▲ **Конечный вариант скетча.**

При создании драфта — свои сложности. Аниматор разрабатывает ролик. Чтобы работа шла быстрее, он просит модельера вылепить персонажей под конкретную сцену. Представьте себе ситуацию: в сцене предполагается вид сверху. Тогда головы героев логично будет сделать маленькими, а ноги, соответственно, большими. На экране это вопиющее нарушение законов анатомии будет вполне пристойно. К сожалению, такая логика работает только для одной-двух сцен. Но не для всего фильма. Длинноногие анацефалы могут отлично смотреться в каком-

любой сцене и ракурсе смотрятся гармонично.

Еще один пример — внимание на скриншоты. Модель дальнобойщика для драфта до и после рендера.

Итак, сценарий написан, модели готовы, сцены отрендерены и собраны в дубли. Самое время собирать цельный ролик. Но вот незадача — никак не получается плавный переход между сценами. Первое, что приходит в голову — забить промежутки черным фоном. Если добавить текста, то получится относительно стильно. Но зрители, как правило, на подобную стилистику реагируют дружным "фи". Поэтому для полномет-

ражной анимации связки продумывают заранее, пригласив на чашечку кофе постановщика сцен и режиссера. В итоге получается целостная картина, а не анимированный комикс.



▲ **Модель дальнобойщика после рендера.**

Карикатурный реализм

[И]: Анимационные ролики могут быть реалистичными, когда аниматоры стараются сделать фильм максимально похожим на "живое" кино. А бывают — карикатурными. Какие фильмы создавать проще?

[А]: Зависит от того, насколько глубоко копать. Чтобы, например, движения персонажей были реалистичными, нужны специалисты по хореографии и драматургии. Техническое же исполнение мало различается. На наш взгляд, анимацию стилизованных персонажей делать интересней: она ярко выраженная, акцентная. Моделинг же напрямую зависит от того, какой в вашей команде художник. Чтобы профессионально стилизовать героя, нужны знания классической школы рисунка.

Теория — одно, практика — совсем другое. Пока существует всего один полнометражный анимационный фильм, где анимация по-настоящему реалистична — "Последняя фантазия". Зато мультфильмов с "каркаатурной" анимацией вышла уже целая обойма. "Шрек", "Корпорация монстров", "Ледниковый период", "Лило и Стич"... список можно продолжить.

Все верно: реалистичную анимацию делать сложнее. Основная проблема —



▲ **Единственный настоящий "компьютерный фильм" Final Fantasy провалился в прокате.**

нехватка компьютерных мощностей. Реализм подразумевает максимум детализации. Максимальная детализация требует современных графических станций, а на деньги, которых они стоят, можно год кормить небольшую страну где-нибудь в Африке.

А вот если фильм снят на пленку, и лишь в некоторые сцены нужно добавить виртуальных статистов, все становится гораздо проще — надо лишь просчитать несколько анимаций и проработать детали.

Вспомните битвы в фильме "Властелин колец". В них участвует изрядное количество виртуальных статистов. А попробуйте отличить от живых актеров!.. Скорее всего, не получится. А все потому, что анимация добавлена к сценам общего плана. Зритель, разумеется, не вглядывается в каждого персонажа, он наблюдает за боем в целом. А уж кому там рубят головы, актерам или компьютерным моделям, — не так и важно.

[И]: Много ли отличий в работе над карикатурным и реалистичным кино?

[А]: Основное отличие — в анимации. Для карикатурного кино используют методы классической школы анимации. Для реалистичного — технология захвата движений (motion capture), которые снимаются с реальных актеров и потом дорабатываются.

Даже если у аниматоров есть современные графические станции — это еще не решение проблемы. Реализма в фильме от одного наличия станций не прибавится. За реалистичность



▲ **Модель дальнобойщика для драфта.**

то дубли. Но меняется ракурс, и все видят, что у моделей явно не все в порядке с фигурой.

Одно из главных правил анимации — создавать персонажей точно по эскизам художника. Такие модели в



▲ **А вот игры серии Final Fantasy, ролики из которых отличаются прямо-таки невероятной красотой, напротив — бодро раскупаются на прилавках по всему миру.**

Сумма технологий

Стандарты анимации опережают технологию. Аниматоры, которым повезло со спонсо-



▲ Цифровые эффекты в фильме “ТРОН” для своего времени были мощным технологическим прорывом.

[И]: Над роликами для компьютерных игр часто трудятся настоящие профи, способные делать полнометражное анимационное кино. Насколько эти две отрасли связаны друг с другом?



▲ Первый анимационный фильм Pixar — Luxo Jr.

После этого из студии вышло еще несколько супер-успешных анимаций. Хотя сенсационными их уже не называли. Монстры кинобизнеса быстро поняли, что такое компьютерная анимация и как на ней можно делать деньги. Поэтому вторая часть "Истории игрушек" и "**Жизнь жуков**" (1998) были просто "успешными проектами", которые

У нас компьютерное анимационное кино пока находится в зародышевом состоянии. У нас не вышло еще ни одного полнометражного фильма, сделанного на компьютере. Русские аниматоры на все вопросы отвечают одинаково: "Дайте денег!". В принципе, отечественные студии готовы делать высокобюджетное компьютерное кино. Некоторым из них это как два байта об асфальт. Но где взять деньги?! Многие находят ответ — за границей. И пока толстые кошельки отечественного розлива раздумывают, а нужно ли вообще России анимационное кино, профессионалы уходят за кордон. Европа, Америка, Австралия — там тепло, а с долларовых плантаций всегда можно собрать хороший урожай.



БЕЗ ПЕРЕВОДА
ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

KELLY SLATER'S PRO SURFER®

Есть желание приобщиться к серфингу?
Зачем ждать у моря погоды или искать
горящей путевки на Канары? Виртуальные
волны ждут своего часа, чтобы
развернуться в своей природной мощи
и обрушиться на игрока с бешеной
силой океанского циклона!

- * самые лучшие волны, ни одна из которых не повторяется дважды
- * 15 самых популярных мировых соревнований
- * тысячи реальных и фантастических трюков серфингистов
- * поддержка технологии Force Feedback для геймпадов



▲ 3D Max могуч, но не всемогущ. Выбор богатого аниматора — пакет утилит, сделанный под заказ.

На Западе все по-другому. Анимация для компьютерных игр и анимационного кино — как парочка влюбленных, не разлей вода. Одно немыслимо без другого. Если интересы совпадают, то вместе проще. Принципы работы и даже программное обеспечение — одни и те же. Аниматоры из киностудий часто работают в компьютерной индустрии, и наоборот.

За ролик для компьютерной игры денег никто много не заплатит. Игра — не полнометражный фильм. Но заработать в игровой индустрии проще. Рисовать ролики нужно чаще. В год выходит около ста игр с видеовставками и не более десяти полнометражных анимационных лент. Неудивительно, что многие профессиональные аниматоры сотрудничают с разработчиками.

[И]: Какие программы чаще всего используют для создания игровых роликов? Наверняка это не одна утилита, а целые программные пакеты?

[А]: Западные монстры компьютерной графики используют свой собственный софт и держат штат сотрудников для его поддержки. Есть и отдельные коммерческие пакеты, которые покупают многие студии. Мы, например, как и Blizzard, используем в работе 3D Max. Многие студии применяют Maya, распространены пакеты SoftImage, Lightwave. Для текстурирования утилит еще больше. Мы используем Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Descreet Combustion, Scene Genie, V-Ray и Final Render.

3D Max идеален для создания реалистичной трехмерной анимации. Но возможности "Макса" не безграничны. Если идти по ровной дороге базовой анимации — лучше 3D Max ничего не придумать. Но когда речь заходит о проработке множества деталей — "Макс" не в силах справиться с задачей. А значит, нужны другие утилиты.

Программ — море. Но часто оказывается, что ни одна из них не подходит. Если денег нет, то не остается ничего другого, как отказаться от задумки и сделать фильм классом пониже. Обеспеченная же студия может нанять профессиональных программистов. Аниматоры доходчиво разъяснят им, какая утилита нужна. Месяц, максимум два клавишного перестука, и вот уже вожаемое приложение готово.

[И]: Делаете ли вы какие-то работы не на заказ, а для себя, чтобы повысить квалификацию?

[А]: Даже не для повышения квалификации, а для раскрытия возможностей, нашего потенциала. Чтобы получить серьезный заказ, нужно еще

доказать свою компетентность. Сейчас мы работаем над проектом Alien Srimp, который изначально делали, чтобы освоить новые программы. А потом нашлись люди, которые готовы заплатить за фильм деньги.

Демо-ролик — ключик к успеху. Без него не откроется ни одна дверь сейфа заказчика — прежде чем лезть в кошелек, он всегда смотрит портфолио. Нет демки — нет заказа.

Демка — одежда, по которой встречают студию. Ум, по которому провожают, — это выполненный заказ. Проницательный заказчик, правда, знает, что за полгода можно сделать ролик, превосходящий близзардовские анимации. Но делать на том же уровне более длинные дубли аниматоры не станут.

Чтобы создавать отличные ролики, нужны деньги, которые можно заработать, только делая отличные ролики, на которые нужны деньги... Разорвать порочный круг можно вложениями со стороны — заработать деньги, скажем, на продаже мороженого, вложить их в первый анимационный проект и раскручивать студию, создавая рекламу для других продавцов мороженого.

На широком экране

[И]: Перед выпуском Warcraft III Blizzard показывали перед фильмами рекламные ролики из игры в кинотеатрах. Прибыли не зашкаливали, но было собрано достаточно, чтобы продлить бета-тестирование и улучшить геймплей. Тенденция или просто единичный случай?

[А]: Это решают не рядовые трехмерщики и художники, а те, кто продвигают продукт. Если работа настолько хороша, что ее будут смотреть отдельно от игры, да еще и в кинотеатре... Такую возможность промоутеры не упустят. В России разработчики и издатели игр считают, что ролики в игре не очень-то и важны. И пока это мнение будет основным, роликов "как в Warcraft III" у российских проектов нам не видеть.



▲ Вы готовы были бы заплатить за билет в кино, чтобы увидеть ролики из Warcraft III до релиза самой игры?

Что позволено Юпитеру, не позволено быку. У Blizzard получилось заработать на показе роликов, но другие компании не спешат зазывать геймеров в кинотеатры. Для игр ролики делаются в низком разрешении. Для широкого экрана нужен соответствующий формат. Это — дополнительные затраты. А на просмотр придут только фанаты, которых не так уж много.

[И]: Есть разница, какой ролик делать — полнометражный анимационный или для компьютерной игры?

[А]: Для аниматоров и художников особых различий нет, разве что разрешение конечной картинки для кино гораздо больше: персонажей приходится прорабатывать более детально, а для этого нужны мощные графические станции.

[И]: Компьютерная анимация и монтаж, то есть добавление компьютерной анимации к сценам, снятым вживую, — два разных направления в киноискусстве?

[А]: В работе с чистой компьютерной сценой одна и та же камера ставится как на персонажа, так и на задний фон, а затем все это собирается при монтаже. В работе с реальным видео приходится двигать камеру специальными программами, а потом эту камеру с полученными движениями вставлять в сцену с персонажем. Падающие тени и свет подбираются по реальному видео, а цвет сводится при композинге.

[И]: Сложно ли заниматься производством компьютерного кино в России?

[А]: Здесь этот рынок только зарождается. Конкуренции почти нет. Работы достаточно много. Интересы разных студий не пересекаются. Для создания фильма еще до недавнего времени не привлекались ни постановщики, ни драматурги, ни профессиональные художники со знаниями академического рисунка.

В России хватает спецов, которые могут делать качественные компьютерные фильмы. Но реализовать себя они могут только в одной области кинематографии — в телерекламе.

[И]: На Западе в производство компьютерных фильмов вкладываются огромные деньги. А как обстоят дела у нас?

[А]: Никто не вкладывал бы деньги, не надеясь получить еще большие деньги. В России предприниматели пока не видят, как получить прибыль с компьютерных фильмов. Можно неплохо заработать на создании рекламных роликов, но и тут заказчики чаще предпочитают "живую" съемку.

Школа школ

Стать разработчиком на Западе не составляет проблем. Достаточно взять справочник, найти адрес ближайшего университета, где производят будущих ромеров и кармаков, — и вперед. В России таких учебных заведений не сыщешь днем с огнем.

Real Time School — новый отечественный проект, в рамках которого профессиональные художники, аниматоры, моделиры могут научить вас различным видам компьютерного дизайна. 3D Max, Maya, Macromedia Flash, цифровое рисование, классическая анимация и много чего еще. Все это не бесплатно, но значительно дешевле, чем за рубежом.

[А]: Мы являемся инструкторами известной в России и за рубежом школы Real Time School. О школе можно узнать на сайте www.realtimeschool.ru. Мы ведем курсы по 3D Max: "Искусство персонажной анимации", "Создание виртуальных миров", "Основы и Интерьерное моделирование". Приходите — научим.

[И]: Спасибо за беседу. Удачи в работе, и побольше качественных проектов!

МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО



Магия Войны

ТЕНЬ ПОБЕДИТЕЛЯ



Особенности игры:

- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполняя определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения мира;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;
- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя найденные артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003".

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru

CNT
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ

SAFEMAX
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

POWERED BY
game spy

TARGEM
GAMES

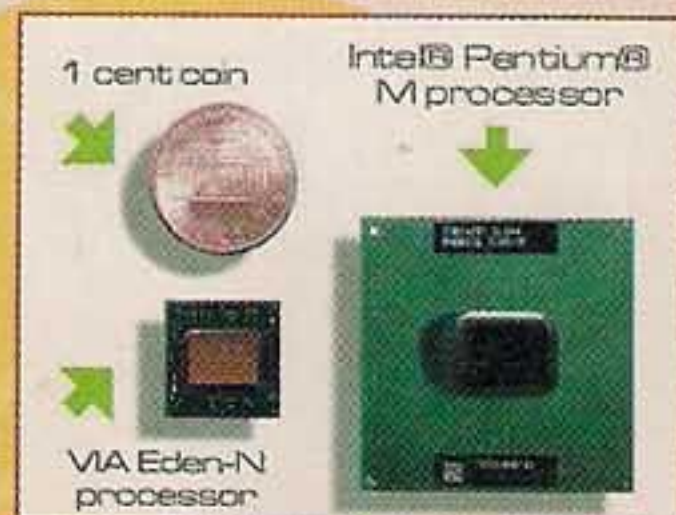
бука
BUKA ENTERTAINMENT

товар сертифицирован

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дмитрий Карасев

НЕ СМЕЙТЕСЬ, МОЙ ПРОЦЕССОР ТОЖЕ СТОИТ ДЕНЕГ...



В наши времена гигантомании, когда видеокарты уже не помещаются в один слот расширения, а процессорные кулеры соревнуются по весу с гантелями, удивление может вызвать лишь идущий по встречной полосе процесс миниатюризации.

Во главе колонны карликов технического прогресса идет с гордо поднятой головой компания VIA, известившая мир о выпуске самого миниатюрного микропроцессора семейства x86.

Новое детище VIA — процессор Eden-N, работающий на частоте от 800 до 1000 МГц. Этот малыш вдвое меньше Intel Centrino — его размеры составляют всего 15x15 миллиметров. Благодаря применению собственных технологий VIA Eden-N потребляет всего 6-7 ватт и может работать без активного охлаждения.

Из основных особенностей процессора можно выделить также технологию шифрования данных PadLock Advanced Cryptography Engine (ACE). В ядро Eden-N разработчики умудрились "затолкать" два независимых генератора случайных чисел, позволяющие шифровать информацию практически на лету со скоростью в 12 Гбит/с. Шифрование производится по алгоритму Advanced Encryption Standard (AES), используемому правительственными учреждениями США.

Это позволяет надежно защитить сообщения электронной почты, а также информацию, передаваемую в локальных сетях любой конфигурации. В том числе поддерживается и шифрование для беспроводных сетей стандарта 802.11g, которые в наше беспокойное время постоянно подвергаются нападкам хакеров.

VIA заявляет, что ее процессор шифрует информацию аж в 10 раз быстрее, чем Pentium 4 3 GHz. Это позволяет констатировать, что при грамотном маркетинге "скрытую малютку" от VIA ждет большое корпоративное будущее.

ОБВОРОВАЛИ, ДЕМОНЫ!

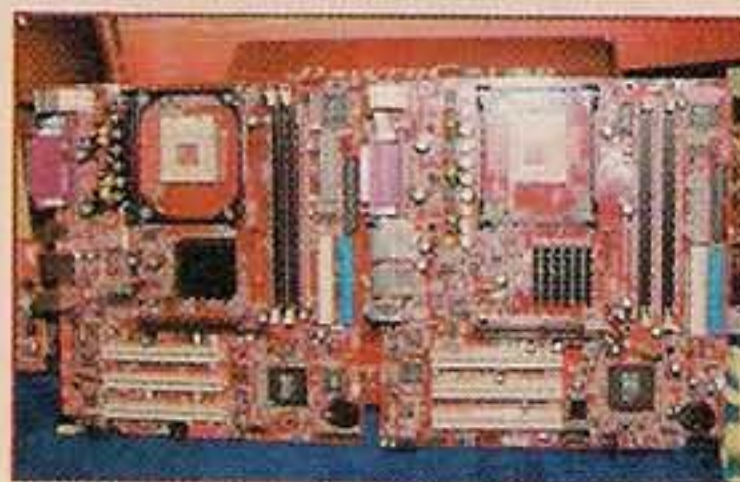
В то время как одни процессоры пытаются захватить себе кусочек рыночного плацдарма, другим приходится яростно отстреливаться от зложелателей. Компания AMD, полная праведного гнева на волну "перепиленных" процессоров, буквально наводнивших американский рынок, решила "заклеймить" собственных детей. Двухмерный штрих-код наносится на спинку бедно-



го процессора и точно указывает на его модель, стейпинг и частоту ядра. Массовая маркировка чипов начнется уже в ближайшее время и затронет все модели, выпускаемые AMD.

Единственное, что в этом во всем расстраивает — так это цена считывающего штрих-код устройства: она составляет несколько сотен долларов и явно не по карману особо подозрительным пользователям. Остается только надеяться, что "подвернувшейся" возможностью воспользуются крупные оптовые поставщики.

АЙ ДА ДЖИПИ



Компании ATI явно стало тесно на видеоаренке, где ее победы постоянно сменяются поражениями. В постоянной погоне за NVIDIA эта канадская фирма неожиданно для себя забрела на поле чипсетов с интегрированной графикой. Поле оказалось минным, и все продукты ATI не заслужили даже маломальского внимания публики. Обжегшись на рынке чипсетов для платформы AMD, ATI решила "пойти другим путем".

Уникальный, а потому бесценный опыт позволил выпустить на рынок продукт, имеющий все шансы на успех на рынке бюджетных и офисных систем. Вниманию публики был представлен чипсет ATI 9100 IGP, с интегрированным графическим ядром на основе достаточно успешного чипа Radeon 9200.

Чипсет поддерживает всю линейку процессоров Intel Pentium4/Celeron с FSB 400/533/800 МГц. Новый набор микросхем содержит двухканальный контроллер памяти стандарта DDR400. Также в активе новичка — двухканальный контроллер Parallel ATA стандарта ATA100, интегрированный 10/100 Мбит/с сетевой контроллер от 3Com и поддержка стандарта AGP 3.0. Северный и южный мосты чипсета общаются между собой со скоростью в 266 Мбайт/с.

Несомненно, главным конкурентом чипсета будет Intel 865G. И здесь единственным преимуществом 9100 IGP является быстрое графическое ядро — все-таки Intel Extreme Graphics ориентирован преимущественно на офисное применение.

Все остальные характеристики чипсета серьезно уступают конкуренту — отсутствие поддержки не только Serial ATA, но даже ATA/133 — это уже не модно, низкая скорость общения между северным и южным мостами тоже не впечатляет и отрицательно скажется на общей производительности системы.

Итоги же подведет тестирование, которое обязательно состоится в ближайших выпусках "Железного цеха".

НАЛЕТАЙ, НЕ СКУПИСЬ, ПОКУПАЙ ЖИВОПИСЬ...

А в стане NVIDIA случилось крупное прибавление — под флаги лидера графической индустрии встала компания Gigabyte Technology, анонсировавшая целую серию видеоакселераторов на всех моделях GeForce FX.



Таким образом, в последнее время на видеоаренке сложилась тенденция "универсализации" компаний и их переориентации с сотрудничества с конкретным брендом на производство видеоакселераторов на базе чипов всех мировых производителей. Первой ласточкой стала ASUS, переметнувшаяся в стан ATI. С тех пор процесс погони за стаей зеленых зайцев, что называется, пошел.

ПРИНТЕР, СВОБОДНЫЙ ОТ ПРЕДРАССУДКОВ

Ультрамодная технология беспроводных сетей захватывает все новые сектора мирового рынка. Пала жертвой идеологии "свободы от проводов" и компания Hewlett Packard, начавшая выпуск беспроводных принтеров с поддержкой технологии Bluetooth.



Первой ласточкой стал принтер HP DeskJet 450WBT, ориентированный преимущественно на применение в комплекте с мобильными компьютерами. Принтер подсоединяется к ПК через порт USB 2.0, инфракрасный порт либо через интегрированный адаптер Bluetooth.

Устройство обладает компактным дизайном и малым весом (1,9 кг), что позволяет без проблем носить его с собой в любые, даже самые неожиданные места, только вот в баню я бы его брать не посоветовал.

Несмотря на компактность, характеристики принтера заслуживают уважения: разрешение отпечатка составляет 4800x1200 dpi, скорость печати достигает 9 черно-белых страниц или 8 цветных страниц в минуту. Все это спокойно работает от литий-ионного аккумулятора, способного обеспечить распечатку до 350 страниц.

Принтер является отличным приобретением для постоянно бегающих с места на место лю-

дей и позволит создать в комплекте с ноутбуком и цифровиком такую мобильную фотолaborаторию, с легкостью развивающую скорость до пяти километров в час при передислокации как от недовольных клиентов лаборатории, так и от налоговой инспекции.

БЛОКНОТ "ОТ КУТЮР"

В любое время и в любой компании всегда найдутся те люди, у которых кошелек постоянно зудит от желания расстаться с деньгами ради очередной высокотехнологичной фишки.

Именно на них и направила свой маркетинговый отдел компания Acer, вовремя затесавшаяся в официальные спонсоры команды Ferrari в гонках Formula-1.

Судьба улыбнулась Шумахеру и его команде, и первое место Ferrari в Чемпионате 2003 года трансформировалось в ярко-красный ноутбук Acer Scuderia Ferrari 3000, выпущенный, разумеется, очень ограниченной серией.

Железную часть устройства составляют процессор от AMD, 512 Мб памяти DDR, Radeon 9200 со 128 Мб видеопамати, винчестер на 60 Гб, привод DVD, контроллер стандарта IEEE-1394 и средства радиодоступа стандартов Bluetooth и 802.11g, "Показательную" миссию выполняет 15-дюймовый ЖК-дисплей. Все это удовольствие будет поставляться по цене в 2.000 долларов за "коробочку".

НА ПОЛЯНЕ У.Е. МЫШКИ В ПОЛНОЧЬ КОСИЛИ



Компания Logitech не собирается останавливаться на достигнутом разнообразии мышиного поголовья и выпускает все новых и новых "гонцов за деньгами". Не успела отгреметь очередная серия джойстиков от мирового

бренда, как на рынок было выпущено семейство грызунов Click!, состоящее из элегантных мышек самых жизнерадостных окрасов.

Мышки к новой серии изрядно мутировали, отбросили хвосты и превратились, видимо, в хомячков. Основой данной мутации стал переход на радиоинтерфейс общения с Большим Системным Другом с частотой в 27 МГц.

"Хомячок" Cordless Click! Plus Optical Mouse (CLK-C70) является старшим в семействе и оснащен шестью кнопками, расположенными на "спинке" и "боках" манипулятора. Приемник сигнала подключается к компьютеру по интерфейсу USB 1.1 и снабжен USB-хабом для подключения других устройств.

Размеры "грызуна" составляют 72x129x44 мм, масса — 152 грамма, что наверняка понравится геймерам, любящим ощущение "тяжести" сетевых турниров. Ориентировочная цена домашнего лю-



бимца — порядка 50 долларов.

Средняя модель семейства Cordless Click! Optical Mouse (CLK-C50) отличается от собрата отсутствием двух кнопок и несколько иным дизайном. Габариты "хомячка" почти не изменились: 65x127x42 мм, чуть уменьшилась масса — 143 грамма. Облегчилась и цена грызуна — 40 долларов.

Младшенькая мышка трансформироваться не успела и так и осталась хвостатой. Но уменьшилась в размерах (67x120x38) и в цене, составляющей порядка 25 долларов.

СУСЛИК ОБЫКНОВЕННЫЙ

Если про хомячков мы с вами уже поговорили, то теперь настала пора компьютерных сусликов. Широко известная среди своих близких партнеров фирма Kokujo Co. решила замахнуться на самые основы мышиного бытия, поставив мышку на задние лапы. Получившегося в итоге суслика вы можете наблюдать на фотографии. Нижняя часть мышки по размерам значительно превосходит ее "мордочку".

О потребительских характеристиках устройства по фотографии судить сложно, и доступно сие таинство только известным экстрасенсам. Может быть, именно этот дизайн и является наиболее анатомически обоснованным.

Габариты детища японской инженерии составляют 102x148x53 мм. С компьютером монстр общается посредством радиоканала. Питается суслик тремя батарейками AAA, которых ему хватает на 1,5 года. Приемник подключается к компьютеру по USB либо по PS/2 интерфейсу. Цена "суслика" составляет 50 долларов.

МОЙДОДЫР ХВОСТАТЫЙ, ЦЕЛЕБНЫЙ



Честно сказать, никак я не ожидал, что в этот выпуск новостей попадет столько грызунов сразу. Видимо, где-то в Эфире возникли волнения, стимулировавшие труд любви в хвостатых японских самураев на борьбу с обыденностью.

Как бы то ни было, но еще одна японская фирма LOAS (не менее "известная", чем Kokujo) решила скрестить обычного компьютерного грызуна со всем известным мылом "Safeguard". Родившегося Айболита нарекли MUS-UKT17.

При прикосновении ладони к спинке мышки срабатывает специальный датчик, дающий команду на дезинфекцию рук юзера. После чего срабатывает некий светодиод, разящий всех болезнетворных бактерий направо и налево. Что-то мне подсказывает, что должно быть в



этой технологии нечто общее с кварцевыми лампами, используемыми в больницах для дезинфекции палат. Вероятно, именно датчик давления убирает основной недостаток кварцевых ламп — при долгой работе они нещадно разят пользователей озоном, делая их жизнь сложной и скоротечной.

Думаю, скоро эта технология может прийти и в сферу санитарной техники. К примеру, крышка всем известного устройства тоже может реагировать на давление и давать команду светодиодами, зачищающим иные части тела юзера.

Сама мышь является обычным "хвостатым" оптическим манипулятором с разрешением в 800 dpi, габаритами 68x95x32 мм и весом всего 78 грамм. О цене целителя пока, к сожалению, ничего не известно.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КУКУРУЗНОГО ДЖО

Ведь прав был партийный пророк Никита Сергеевич: кукуруза — царица полей, а в недалеком будущем она может стать и царицей информации. Компании Sanyo и Mitsui разработали технологию изготовления компакт-дисков из кукурузы. Диски MildDisk являются абсолютно экологически безопасными, изготавливаются без вредных выбросов в атмосферу и легко разлагаются микроорганизмами, не загрязняя ничего лишнего.



Диски обладают достаточной прочностью при температуре от -20°C до +50°C. Полимолярная кислота, содержащаяся в початках кукурузы, близка по свойствам к поликарбонату, используемому при изготовлении оболочек традиционных CD. Из одного початка можно сделать 10 (!) компакт-дисков. Отражающий слой дисков будет состоять из алюминия, защитит диск от царапин акриловая смола, закрепленная под ультрафиолетовым излучением. В продаже это чудо научной мысли появится в начале следующего года.

ПЕРЕКВАЛИФИЦИРУЮСЬ В УПРАВДОМЫ

Когда мы сдавали этот выпуск в печать, нас потрясло страшное известие о кончине лучшего друга многих журналистов. Она была для нас как родная, кормила нас и учила на протяжении долгих лет. Целое поколение российской IT-индустрии в одночасье кануло в лету, почил в бозе и отдало концы.

Крупнейшая российская компьютерная выставка "Комтек" скончалась тихо и незаметно, не выдержав смены обстановки, оставив нас наедине с обновившимся компьютерным рынком России. Правообладатель, английская фирма ITE Group, решила сама прекратить долгую агонию "Комтека". На смену одной МЕГА-выставке приходит новая серия менее крупных, специализированных "смотрин" под новым названием IT-Week. "Комтек" умер, да здравствует "Комтек"!

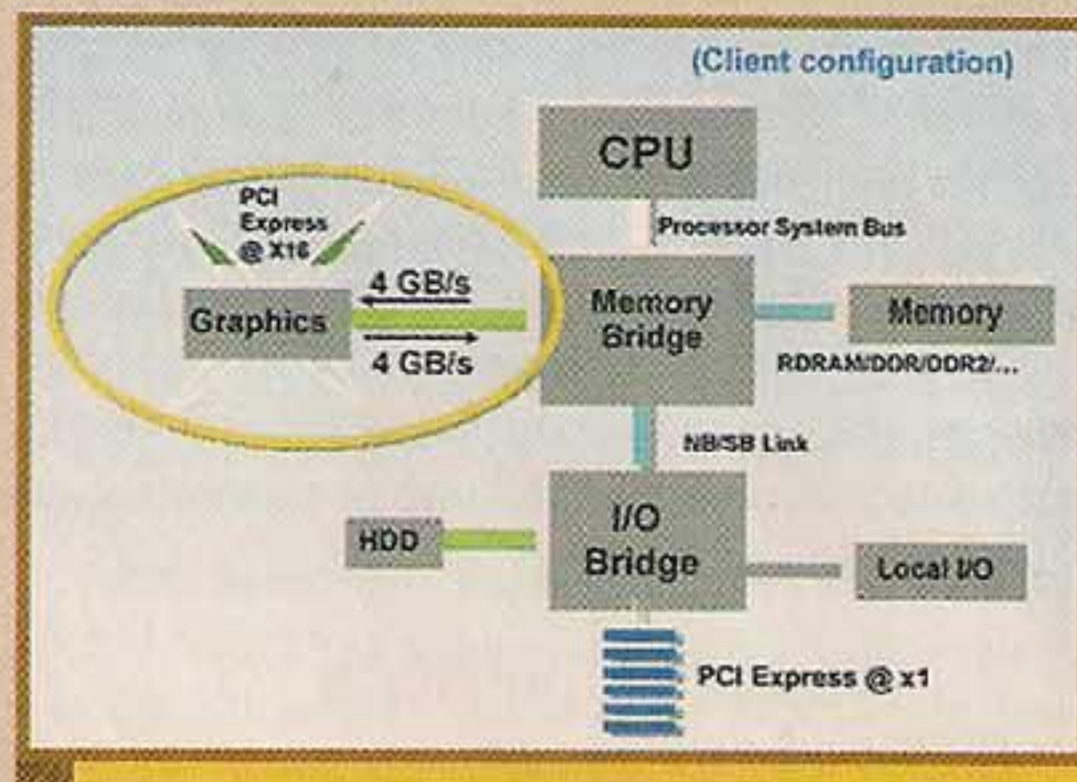


НЕБО В АЛМАЗАХ

Перспективы рынка графических устройств

Дмитрий Карасев aka dOk

Практически подошел к своему логическому концу год две тысячи третий от Рождества Христова. Самое время приостановиться под сенью новогоднего древа и, остерегаясь дятлов, приглядеться к тому, что готовит нам год грядущий. За короткие осенние месяцы были анонсированы десятки (!) новых видеоакселераторов, новый стандарт графического интерфейса и несколько новых технологий визуализации информации. А это значит — снова затрепещут на виртуальном ветру виртуальные флаги виртуальной реальности, еще более реалистичные и проникновенные, чем когда-либо. И снова зашуршат наличностью фанаты прогресса, бросившись в погоню за очередной наживкой. Естественно, “Железный цех” не может пройти мимо грядущей рыбалки и представляет на ваш взыскательный взгляд свой календарь рыболова-любителя.



ЛОГОВО ЗВЕРЯ

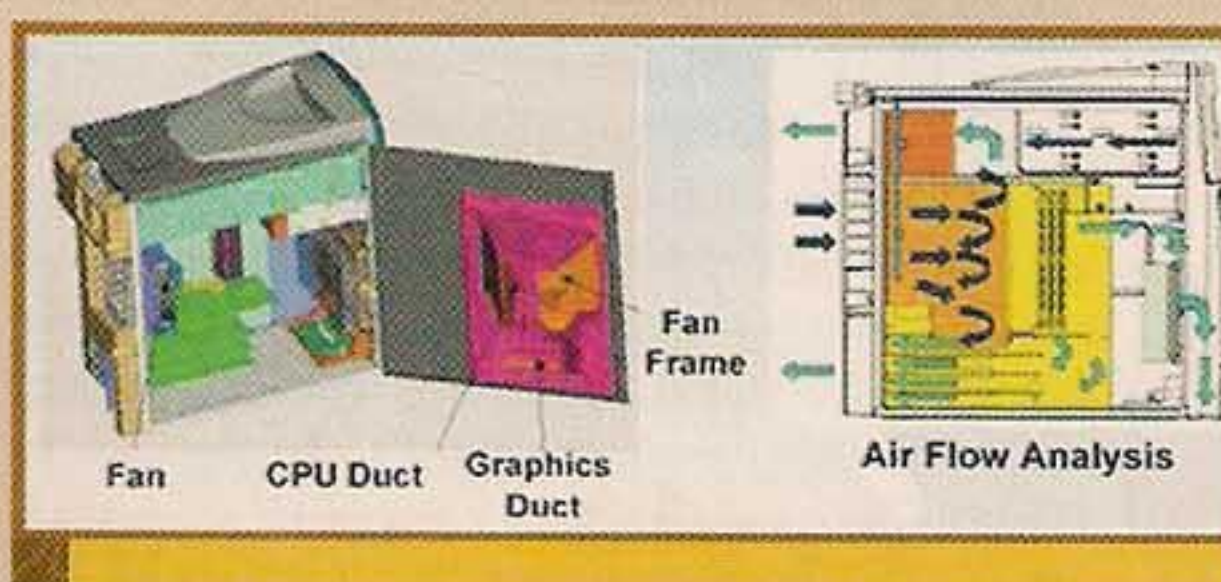
“За двумя зайцами погонишься — таких ... поймашь” — эту русскую народную истину, видимо, усвоила и компьютерная индустрия, начав плавный переход с параллельных интерфейсов на последовательные. Первой ласточкой стал стандарт Serial ATA, постепенно вытесняющий своего непоследовательного предка ATA/133. Пришел почтальон с косой и в графическую вотчину. Intel Developers Forum 2003 принес весть о том, что Intel сотоварищи начинают всеобщее внедрение нового графического интерфейса PCI Express x16, пришедшего на смену разъему AGP. Причем поставки систем с новым интерфейсом планируется начать уже в первом полугодии 2004 года. Новость на первый взгляд достаточно неожиданная, ведь AGP 3.0 появился на свет только в прошлом году и еще не успел прочно обосноваться в системных блоках. Но все сомнения отпадают при взгляде на спецификации нового интерфейса.

За недолгое время существования интерфейса AGP третьей ревизии его несовершенство стало очевидно большинству специалистов. Первым недостатком AGP является **недостаточная мощность**, подаваемая на разъем, — ее не хватает для питания современных видеокарт, и производителям приходится устанавливать дополнительные разъемы питания. Вторым недочетом является **неудачное расположение** разъема на материнской плате, приводящее к нагреву платы и как следствие — влекущее за собой необходимость в монструозных системах охлаждения.

PCI Express в свою очередь представляет собой последовательный двунаправленный графический интерфейс со скоростью передачи данных до 4 Гбайт/сек в **каждом (!)** направлении. Совокупная скорость передачи, таким образом, достигает 8 Гбайт/сек. Интерфейс является легко модернизируемым и при необходимости может передавать данные со скоростью от 10 Гбайт/сек и выше.

Разъем PCI Express содержит 164 контакта и простирается на 89 миллиметров системного пространства. На контакты питания подается стандартное напряжение 12 вольт. В систему можно устанавливать видеокарты с потребляемой мощностью до 75 ватт (против 25 ватт у AGP 3.0). При этом необходимо отметить, что уже на данный момент существуют видеокарты, потребляющие до 200 ватт, но для акселераторов среднего и начального уровня мощности, поставляемой PCI Express, должно хватить с запасом.

Так как разъем PCI Express является составляющей нового форм-фактора BTX, пришедшего на замену старичку ATX, то стандарт, помимо всего прочего, предусмотрено дополнительное охлаждение видеокарты вентилятором системного блока и кулером на боковой стенке корпуса.



Немаловажным преимуществом нового стандарта является его полная программная совместимость с существующими драйверами видеокарт. “Железная” часть акселераторов также не требует основательной переделки, ведь размеры печатных плат и требования к высоте их компонентов не изменились. Это позволяет сделать переход на новый стандарт достаточно быстрым и безболезненным.

Что уже не преминула сделать ATI, представившая все на том же IDF 2003 сэмпл графического акселератора для PCI Express. Представители компании заявили, что новый стандарт с широким каналом обратной связи позволяет увеличить общую производительность приложений минимум на 10%. Сеем предположить, что NVIDIA в долгу не останется и в скором времени следует ждать ответного анонса. Кроме того, учитывая, что себестоимость Express x16 не выше, чем AGP 3.0, в следующем году мы станем свидетелями своеобразной революции на рынке графических решений. По авторитетному мнению независимых экспертов, старичок AGP протянет еще год-полтора, но дни его уже сочтены, и приговор зачитан.

МЫ БЫ ВСЕХ ИХ ПОБЕДИЛИ...

Под шум и грохот, издаваемый левиафанами ATI и NVIDIA, в графическом море DirectX9-решений скромно всплыла на глубину перископа субмарина S3 Graphics. Со времен не совсем удачной Savage2000 имя S3 постепенно стерлось из памяти аналитиков рынка видеокарт. Тем временем компания VIA подобрала скитальца, выходила и теперь пытается подарить его нашему железнному зоопарку. Бурный поток финансовых вливаний сделал свое плодотворное дело, и цветок расцвел, распуская вокруг аромат сладких обещаний и анонсов.

На данный момент анонсирована целая линейка видеокарт DeltaChrome на графическом ядре Columbia с полной поддержкой функций DX9 (при этом

СЕМЕЙСТВО DELTACHROME В ЦИФРАХ

	Delta Chrome S4	Delta Chrome S8	Delta Chrome F1
Число конвейеров	4	8	8
Число текстурных блоков	1	1	1
Скорость заполнения, гигапиксели/сек	1,6	2,4	2,4
Пропускная способность, Гб/сек	9,6	9,6	11

OpenGL поддерживается только до версии 1.3). Несомненным плюсом является то, что все видеокарты будут работать на шине PCI Express. По мнению компании, анонсированные видеоакселераторы покрывают все сектора графического рынка — от желанного, но не всегда доступного hi-end до доступного, но не всегда желанного low-end.

Линейка DeltaChrome будет состоять из шести видеокарт, разбитых на пары — обычная+форсированная версия:

- массовые карты DeltaChrome S4 и S4 Nitro;
- середнячки DeltaChrome S8 и S8 Nitro;
- и hi-end карточки DeltaChrome F1 и F1 Nitro.

В картах среднего и производительного сегментов применяется графическое ядро с восемью графическими конвейерами и одним текстурным блоком на конвейер, что полностью удовлетворяет требованиям спецификации DirectX 9. В массовых DeltaChrome S4 число графических конвейеров урезано вдвое. Более подробно смотрите таблицу "Семейство DeltaChrome в цифрах".

Если F1 по заявленным характеристикам ничем не выделяется среди своих конкурентов, то S8 и S4 могут потеснить таковых за счет вдвое увеличенного числа конвейеров.

Рабочая частота ядра DeltaChrome F1 составит 315 МГц, ядро S8 будет работать на частоте 275 МГц. Для обмена с памятью используется 128-битная шина, не исключено и применение 64-битной памяти в бюджетных моделях.

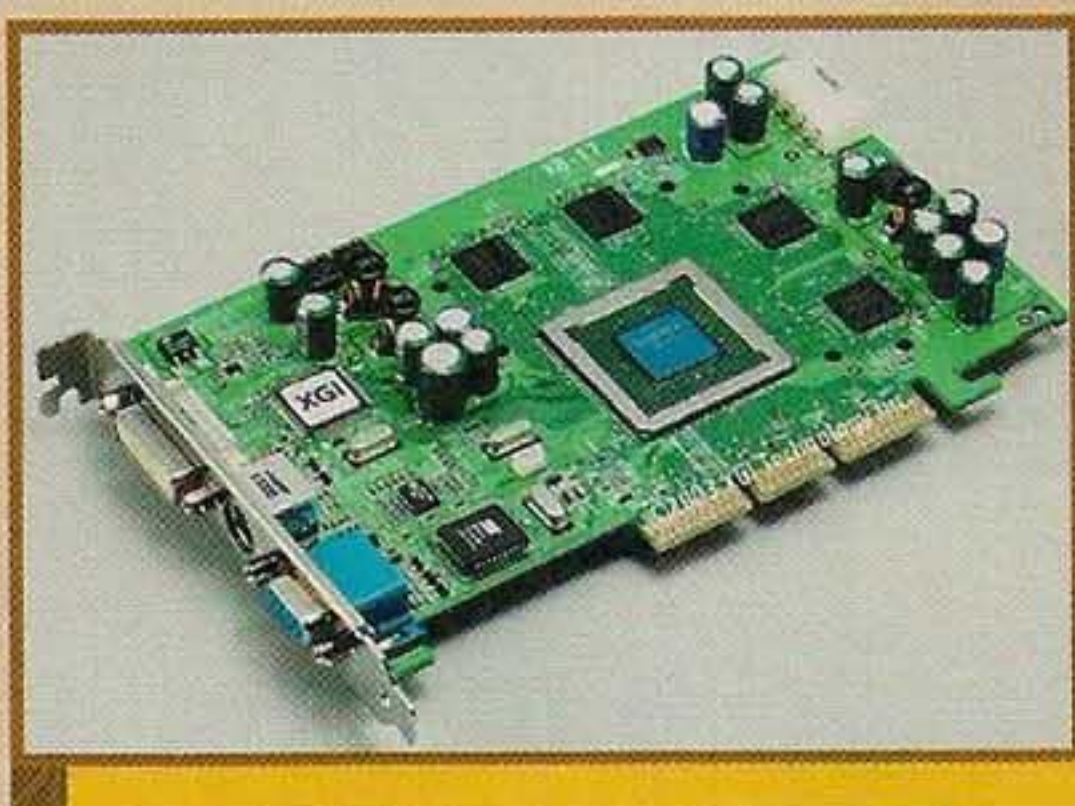
Графические процессоры будут выпускаться по прогрессивной технологии 0,13 мкм. Сами платы планируется изготавливать из шестислойного текстолита для чипов среднего и высокого ценового сегмента и из четырехслойного — для массовых чипов. Судя по используемым в производстве технологиям, цены на новое семейство явно не смогут быть демпинговыми и, вероятно, будут

держаться на одном уровне с ближайшими конкурентами.

Также из интересностей можно отметить шестнадцатикратную анизотропную фильтрацию и режим 16x Super Sampling AA. Для оптимизации работы с памятью используется собственный алгоритм Advanced Deferred Rendering и иерархический Z-буфер.

Во всех картах линейки применяется собственная разработка S3 — технология обработки потокового видео Chromotion. Она ускоряет наложение фильтров на видеопоток и позволяет снизить время оцифровки файлов. Также обещается ускорение двумерной графики (да-да, ее еще пытаются ускорить) в сфере работы с интерфейсом Windows XP (аппаратное сглаживание экранных шрифтов, альфа-канал и прочее). Эти технологии, в случае их реальной работоспособности (обещания всегда аппетитны), могут сделать всю линейку DeltaChrome неплохим выбором для людей, занимающихся цифровым видеомонтажом.

А пока остается только ждать второй половины 2004 года, когда чудесное семейство увидит свет, и надеяться, что за это время оно не успеет безнадежно устареть. Ведь в этом случае никакой PCI Express ее уже не спасет...



ДВЕ СОРВАННЫЕ БАШНИ

А между тем графическое подразделение компании Silicon Integrated Systems, опробовав свои силы на чипах линейки Xabre, выделилось в отдельную фирму XGI и приготовилось к очередному штурму рынка. Стенобитным орудием избрана новая



Всегда в наличии
большой ассортимент
продукции Genius!



ДЖОЙСТИКИ



сканеры



КОЛОНКИ



клавиатуры



МЫШИ

Ежедневно на складе более **2800** позиций:
компьютеры, ноутбуки, компьютерные
комплектующие, периферия, цифровая
фототехника и мобильные телефоны!

(095) 775-8202

М. Калужский пер., д.15, стр.16

E-mail: info@usn.ru

Опт. отдел: (095) 775-8201

Корп. отдел: (095) 775-8274

ВКЦ "Савеловский"

павильоны: А-37, С-14, D-36

Тел.: (095) 784-7250

КЦ "Буденовский"

павильоны: К-3, Д-18

Тел.: (095) 788-1512



Genius

www.genius.ru

ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ XGI VOLARY

	Volari Duo V8 Ultra	Volari Duo V5 Ultra	Volari V8 Ultra	Volari V5 Ultra	Volari V3
Количество графических процессоров	2	2	1	1	1
Частота работы ядра, МГц	350	350	350	350	Информация отсутствует
Память	До 512 Мбайт DDR2	До 512 Мбайт DDR2/DDR	До 256 Мбайт DDR2	До 256 Мбайт DDR2/DDR	Информация отсутствует
Число конвейеров	16	8	8	4	Информация отсутствует
Число текстурных блоков	4	2	1	1	Информация отсутствует

линейка графических чипов Volary с поддержкой DirectX 9, грозящая разрушить до основания бастионы конкурентов.

Семейство Volary ориентировано на все сегменты рынка — от сверхпроизводительных решений до корпоративных массовиков-затейников. Характеристики видеоакселераторов потрясают неокрепшую психику геймеров (см. таблицу *“Графические процессоры XGI Volary”*). После долгого затишья в бой снова вступают “двухголовые” видеомонстры. Целых два (!) графических процессора (GPU — graphical processor unit) Volary Duo V8 Ultra вкуче с шестнадцатью графическими конвейерами и памятью DDR2 500 МГц позволят новичку на равных конкурировать даже с GeForce FX5900 Ultra и Radeon 9800 Pro. По первым тестам на платформе Pentium 4 3.0 ГГц карта выдает нагору 5600 очков в тесте FutureMark 3DMark2003. Так как тестирование происходило на еще сырых, неоптимизированных драйверах, то, думается, результат этот может еще увеличиться.

Volary Duo V5 Ultra позиционируется как прямой конкурент лидерам рынка middle-end Radeon 9600 Pro и GeForce FX5600 Ultra. Детище XGI превосходит их по количеству конвейеров вдвое, а использование 450 МГц памяти DDR2 увеличивает теоретический отрыв от конкурентов до солидного значения в 10-15%. Первые тестирования показывают, что Duo V5 Ultra выдает более 4000 очков в 3DMark2003 (для справки: Radeon 9600 Pro и GeForce FX5600 Ultra дают порядка 3600 очков).

“Одноголовые” V8 Ultra и V5 Ultra занимают следующие две рыночные позиции за “двухголовыми” собратьями и являют собой компромисс между ценой и производительностью. Если V8 Ultra является конкурентом Radeon 9600 и GeForce FX5600, то V5 Ultra попадает лишь в верхнюю часть сегмента бюджетных решений, где по голове будут получать Radeon 9500 / Radeon 9500Pro и GeForce FX5200. Самую нижнюю ступеньку пьедестала занимает мифический V3 Ultra, про который еще абсолютно ничего не известно.

Подытоживая, хотелось бы сказать, что семейство Volary представляется аналитикам высокоперспективным — заявленные возможности чипов заставляют обратить на них самое пристальное внимание. В то же время, похожая ситуация была и перед выходом SiS Xabre. Те же сверкающие строчки анонсов и сладкие обещания “уделать всех”. В итоге покупатели получили корявейшие драйвера, нехватку чипов на рынке и явно с потолка взятые цены. Будем на-

деяться, что XGI учтет опыт былых поражений и в этот раз “ответит за качество”. В продаже новые карты появятся в первом квартале следующего года.

УСЛАДА ХТРЕМАЛА

Мы живем в эпоху экстремализма — экстремальные скорости, экстремальные технологии и экстремальные события. Само собой, такая яркая тенденция не может не отразиться на рынке высоких технологий. К примеру, решила отметить на экстремальной ниве и компания ATI, анонсировавшая два новых графических чипа Radeon 9800XT и Radeon 9600XT (см. таблицу *“Новые графические процессоры Radeon серии XT”*). Увеличение частоты работы памяти в Radeon 9800XT дает прирост по скорости +1,6 Гбайт/сек. Частота ядра увеличена всего на +32 МГц. Чип будет по-прежнему выпускаться по 0,15 мкм технологии, что, надо отметить, не модно и несколько ограничивает максимально возможную частоту работы графического ядра. “Младшенький” Radeon 9600XT вообще отличается от своего предшественника только увеличенной частотой работы чипа (память тактуется по-старому). Этот GPU планируется выпускать по 0,13 мкм технологии, что означает пониженное тепловыделение и энергопотребление, а также должно избавить плату от дополнительного разьема питания.

Помимо увеличенных частот работы ядра и видеопамати, новая линейка графических чипов отличается применением патентованной технологии Overdrive. Графические чипы оснащены термодатчиками, соизмеряясь с показаниями которых, плата способна автоматически повы-

шать или понижать частоту работы ядра и памяти. Теоретически технология должна обеспечивать безопасный автоматический разгон видеоподсистемы и при хорошем охлаждении способна повысить производительность акселератора на 15-20%, по словам представителей ATI.

В деле продвижения новой линейки на рынок ATI активно сотрудничает с легендарной компанией-разработчиком Valve. К примеру, по условиям одной из промо-акций, заказав два новых акселератора, покупатель получает

в комплекте Half-Life 2. Сама же ATI уже получила от Valve статус *“preferred graphics partner”*, что гарантирует ей повышенное внимание падких на слова геймеров. Первые карты появятся на рынке уже к концу 2003 года при цене порядка 450 долларов за Radeon 9800XT и 200 долларов за Radeon 9600XT.

ДЕТИ МЕГАДРАЙВА

Компания NVIDIA в очередной раз решила не изобретать велосипед, а усовершенствовать уже существующие модели, немного повысив их рабочие частоты. В итоге на свет божий явились графические решения NV38 и NV36 — в образе видеоплат наименованные GeForce FX5950 Ultra и FX5700 Ultra соответственно. Информации об этих чипах пока очень мало. К тому же, видимо, у NVIDIA есть некоторые проблемы с FX5950, так как в роадмэпах производителей видеоакселераторов этот чип пока не значится.

GeForce FX5700 представляет собой модификацию старшей модели семейства с урезанной вдвое шиной обмена с памятью. Помимо увеличенных частот работы, новое семейство графических чипов отличается применением технологии охлаждения FXFlow, обеспечивающей пониженное “шумовыделение”. Ориентировочные цены на карты на основе новых чипов: 499 долларов за FX5950 Ultra и порядка 230 долларов за FX5700.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ



Если с видеокартами ближайшего будущего мы вроде бы определились, то по поводу средств отображения обработанной акселераторами информации существует много разночтений. Традиционные ЭЛТ- и ЖК-мониторы уже достаточно приелись обыкновенному пользователю, и на их место норовят попасть новые, революционные устройства, стремящиеся внести в изображение еще одно измерение — третье.

Принцип создания 3D-изображений пришел к нам из далеких времен “объемных” открыток. Чтобы у работающего за компьютером субъекта родилось ощущение “выпуклости” происходящего, нужно подавать на левый и правый глаз наблюдателя две различные картинки. Проблема в способе подачи этих изоб-

ражений на сетчатку. Для разделения изображения применяются либо светофильтры, пропускающие только определенный спектр излучений для каждого глаза в отдельности, либо разделение "левой" и "правой" картинки по времени. К примеру, левый глаз получает изображение с задержкой в 50 мс относительно правого. Это позволяет обмануть наш вездесущий мозг и заставить его сложить из двух картинок цельное трехмерное изображение.

Не так давно интернет потрясли появившиеся слухи о разработке компанией Sharp трехмерного ЖК-монитора, позволяющего погрузиться в "виртуальную реальность", не отходя от рабочего места. Данная технология заключается в применении таинственного "параллаксного барьера", разделяющего изображение монитора на фрагменты для левого и правого глаза. Весь дисплей поделен на вертикальные участки, из которых мозг пользователя формирует трехмерную картинку. При этом для получения полноценной иллюзии трехмерности пользователь должен занять строго определенное положение перед монитором, что достигается при помощи специального датчика, помогающего юзеру "устроиться поудобнее". Режим трехмерности может быть и отключен — тогда монитор переходит в стандартное "2D" с разрешением в 1600x1200 пикселей.

Идея, по утверждению людей знающих, проста как мир, но достаточно недешева в реализации. Усложнившаяся конструкция обладает значительно меньшим сроком службы и пониженной надежностью. Также из-за разделения экрана на два "экраника" разрешение изображения понижается вдвое — то есть итоговое разрешение в трехмерном режиме составляет всего 800x600 точек.

А ЕЩЕ Я В НЕЕ КУШАЮ!

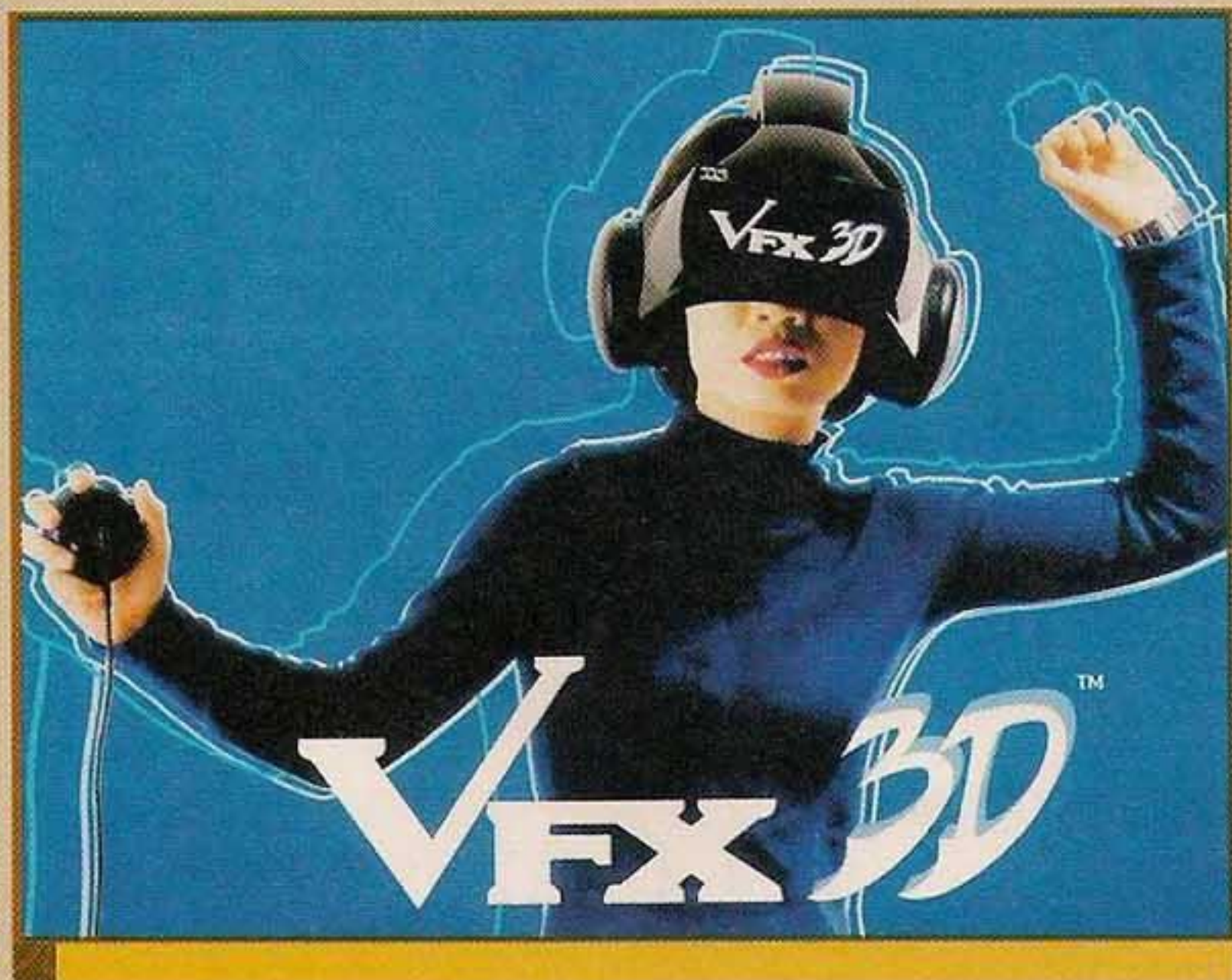
Самыми древними представителями "трехмерных очков" являются очки и шлемы виртуальной реальности. Именно в такого рода устройствах применяется уже упомянутая технология разделения изображения по времени.

Несомненно, самыми интересными приборами данного класса являются шлемы, позволяющие воздействовать на игровой процесс движениями головы. Закрепленное на голове устройство посредством гироскопов чутко отслеживает повороты и наклоны вашего центрального мыслительного устройства. Изображение для каждого глаза в отдельности подается на два миниатюрных LCD-дисплея. Максимальное разрешение, достигнутое технологией на данный момент, составляет 1280x1024 пикселей.

Основным недостатком всех без исключения шлемов виртуальной реальности является то, что человек, работающий с ними, устает за считанные минуты. Глаза не могут привыкнуть к тому, что на расстоянии пяти-десяти сантиметров от них что-то постоянно происходит, и жестоко протестуют. Не менее трепетно относятся к процессу погружения в VR и шейные мышцы — постоянное шевеление головой с нелегкой ношей в 1-1,5 килограмма сводит на нет все конструктивные изыски дизайнеров и инженеров. Хочется сбросить все это великолепие и бежать, пока глаза глядят. К тому же шлемы виртуальной реальности — удовольствие далеко не дешевое, и их стоимость надежно отпугивает рядового розничного покупателя.

ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ ВОЗДУХ!

Одной из самых интересных технологий, представленных в



N·GAGE

NOKIA

Мобильное интерактивное игровое устройство



КУПИ **N·GAGE**
и ПОЛУЧИ в подарок:

- фирменный чехол **N·GAGE**
- гарантию 3 года



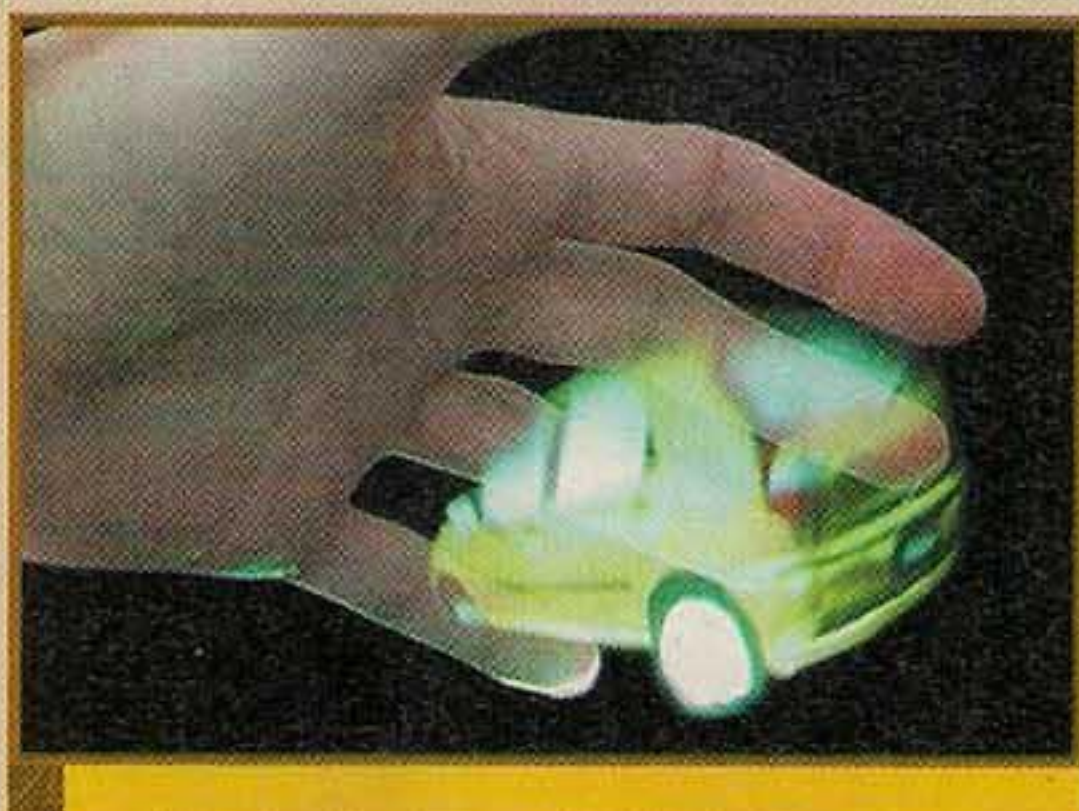
официальный
дистрибьютор

Единая справочная:
Москва — (095) 722-2222
Санкт-Петербург — (812) 103-7272
Интернет-магазин: www.dixis.ru

НОВЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ RADEON СЕРИИ XT

	Radeon 9800 XT	Radeon 9800 Pro	Radeon 9600 XT	Radeon 9600 Pro
Частота работы ядра, МГц	412	380	500	400
Память	До 256 Мбайт DDR2	До 256 Мбайт DDR	До 128 Мбайт DDR	До 128 Мбайт DDR
Частота работы памяти, МГц	365	340	300	300
Шина памяти	256 бит	256 бит	128 бит	128 бит

этом году, является технология сенсорных голографических экранов. Суть технологии заключается в проецировании изображения прямо на воздух. Гениальное устройство состоит из компактной подставки, содержащей проектор и сенсоры. При помощи нее в пространстве формируется полупрозрачное изображение практически любого размера (все зависит лишь от мощности оптических излучателей); причем изображение можно всячески вращать в трех измерениях. Ранее подобное можно было увидеть только в фантастических фильмах.



Также несомненным преимуществом голографии является интерактивность картинки. Пользователь может управлять рукотворным миром мановением шаловливых ручонки, не применяя никаких дополнительных устройств — вроде перчаток или штативов-манипуляторов. После того как рука или любой другой орган попадают в область изображения, они незамедлительно фиксируются сенсорами, расположенными в подставке, и в систему передаются координаты рукотворного «курсора».

Первой продемонстрированной изумленной общественности ласточкой стал экран **HelioDisplay**. На сегодняшний день прототип умеет формировать изображение с диагональю в 21 дюйм и углом обзора в 75 градусов. Это, конечно, немного для традиционного ЭЛТ и ЖК, но, учитывая то, что изображение можно вращать, проблема небольшая. Разрешение составляет 640x480 точек с отображением 16,7 миллионов цветов. В перспективе разработчики обещают расширить угол обзора до приемлемых показателей. Из прочих интересных фактов стало известно, что, в целях сохранения конфиденциальности, с обратной стороны изображение невидимо.

Перспективы данной технологии просто огромны — ее можно применять как в профессиональных приложениях, так и в играх, не говоря уже про телевидение и цифровое видео.

Известными минусами технологии является относительная сложность технической реализации и высокая стоимость системы приемников-передатчиков. Это означает, что в рознице первые бытовые голопроекторы мы с вами увидим еще не скоро, и пока рассматривать данный способ отображения можно только в будущей перспективе.

ИСКРА ПРОГРЕССА

Постепенно приходит в потребительский сектор и технология плазменных экранов. Суть ее подобна работе простых ламп дневного света. Изображение формируется триадными группами (красный-синий-зеленый) газоразрядных элементов. При прохождении электрического разряда элементы экрана начинают светиться, формируя изображение. Цвет, излучаемый элементами, зависит от типа газа, наполняющего «микроколбочки». Преимуществом «плазмы» является низкое время отклика экрана, яркое (контрастность 1500:1) и равномерное цветовое поле, широкий угол обзора (до 160 градусов) и возможность получения мониторов абсолютно любого размера (вплоть до десятков метров в диагонали). На данный момент в природе существуют 61-дюймовые плазменные дисплеи, и это не предел.

Стоимость традиционной ЖК-матрицы растет по мере увеличения ее диагонали скачкообразно. Производство, к примеру, тридцатидюймовой матрицы на существующих технических решениях очень проблематично, к тому же возникают проблемы с лампами подсветки и с равномерным освещением всей видимой области.



При получении плазменного экрана большого размера проблема состоит только в том, чтобы создать соответствующую сетку иницирующих электродов для питания световых элементов. Полученный экран обладает еще одним несомненным преимуществом по сравнению с ЖК — он очень тонок и легкий (не требуются достаточно громоздкие лампы подсветки). В итоге плазменный монитор можно легко повесить на стену, потолок или другие ровные

вертикальные поверхности, что очень удобно как в быту, так и для проведения масштабных презентаций.

Преимущества «плазмы» таковы, что сейчас в мире мониторы (и телевизоры) с диагональю от 30 дюймов и выше выпускаются в большинстве своем по плазменной технологии. И цены на эти изделия постепенно опускаются до разумных пределов. Сейчас основная сфера применения «плазмы» — телевизоры, мониторы в телевизионных студиях и рекламные уличные щиты. К примеру, на Нью-Йоркской фондовой бирже установлен монитор с диагональю в несколько десятков метров, составленный из нескольких плазменных панелей.

В будущем снижение цен может привести к тому, что во многих квартирах традиционные настенные ковры будут целиком заменены трех-четырёхметровыми светящимися экранами, и выражение «растянуть обои на весь экран» обретет практический смысл.

ВАШ МОНИТОР ТАК И СВЕТИТСЯ РАДОСТЬЮ...

На смену традиционным ЖК-матрицам спешит и укрепшая технология LED-матриц (**Light Emission Display**). Суть ее заключается в том, что для отображения информации используются триадные группы, составленные светоизлучающими диодами. Разные цвета получаются путем применения диодов с разной излучаемой длиной волны. Преимущества технологии перед ЖК-матрицами заключаются в повышенной яркости изображения, отсутствии ламп подсветки и низком энергопотреблении. Именно технология LED представляется явной альтернативой жидким кристаллам в секторе мониторов от 15 до 21 дюйма. Ее применение позволит увеличить срок службы компьютерных мониторов, уменьшить их габариты и сохранить столь ценную в эпоху грядущего энергетического кризиса энергию.

К сожалению, сложность изготовления светодиодной матрицы большого размера сильно замедляет развитие этой перспективной технологии — процент выхода годных матриц очень низок. На данный момент диагональ существующих LED-панелей не превышает 5-6 дюймов, и применяются они только в карманных ПК и мобильных телефонах. Само собой, разработчики не отчаиваются и уверенно обещают решить все проблемы в две тысячи каком-то году. Точно знаю, что не в две тысячи четвертом.

ПРЕКРАСНОЕ НЕДАЛЕКО

Пока наши звездолеты бороздят просторы Большого Театра, а великие визуализационные технологии переживают период раннего отрочества, «Железный цех» рекомендует вам, дорогие читатели, насладиться наступлением нового года. Выйдите на улицу, ощутите истинную трехмерную реальность и, глядя на темное зимнее небо, попробуйте помечтать о столь близком и осязаемом будущем. С Наступающим!

NVIDIA GEFORCE FX5950 ULTRA И FX5700 ULTRA

	GeForce FX5950 Ultra	GeForce FX5700 Ultra
Частота работы ядра, МГц	500	475
Память	До 256 Мбайт DDR	До 128 Мбайт DDR
Частота работы памяти, МГц	500	475
Шина памяти	256 бит	128 бит

Хотите заявить о себе
на весь мир?

МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

 **Boston PC**

www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

ZyXEL

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru

НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru

ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.taisu.ru

ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru

ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru

АЛЬЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru

НИКС, тел.: (095) 974-33-33, www.nix.ru

АРЕССИРОВКА ЭЛЕКТРОНОВ

Как превратить ЭЛТ-монитор в лучшее на свете средство отображения информации

Алексей Бутрин

Ваши глаза устают при работе за ЭЛТ-монитором, а качество картинки на экране не вызывает ничего, кроме раздражения? Вы всерьез подумываете над тем, чтобы приобрести новый монитор, возможно даже — ЖК-дисплей? Не спешите с окончательным решением, а сначала прочитайте эту статью. Не исключено, что вы просто не выжали из своего "телепузика" максимум возможного...

ТОЛСТЫЕ НАЧИНАЮТ И ВЫИГРЫВАЮТ

Для начала — несколько слов о новомодных жидкокристаллических (ЖК) мониторах. Поверьте, приобретение такого устройства взамен "устаревшего" ЭЛТ — отнюдь не панацея от всех бед. Во-первых, изображение на экране ЖК-монитора не лучше и не хуже изображения на обычном мониторе с кинескопом; оно просто другое. По некоторым параметрам ЭЛТ-мониторы превосходят ЖК (см. "Телепузики против Кристаллоидов"). При этом, что самое печальное, далеко не все пользователи знают и реально используют на все 100% возможности своих ЭЛТ. Порою даже квалифицированные товарищи, следуя теории Фрейда, начинают меряться крутизной и высокотехнологичностью своих экранов, вместо того чтобы сесть, подумать и сделать свою работу за ЭЛТ-монитором максимально комфортной.

Но начать нам придется опять таки с "фрейдистики" — с длины диагонали. Совершенно очевидно, что это не единственный и далеко не главный параметр, на основании которого можно делать вывод, плох монитор или хорош. Любого нормального человека в первую очередь интересует не размер изображения, а его качество. К сожалению, точно оценить качество изображения можно, лишь посмотрев монитор в работе. В то же время большинство покупаемых мониторов приобретаются "за глаза" — то есть сначала заказывается компьютер нужной конфигурации и монитор, а затем вы забираете покупку самостоятельно или получаете ее с доставкой на дом. И лишь тогда начинается ваше первое знакомство с устройством.

Я настоятельно рекомендую проверить монитор до покупки или на крайний случай заранее договориться о возможности его возврата в том случае, если качество изображения вас не устроит.

Качество картинки зависит не только от электронной начинки монитора и типа кинескопа. Самая важная составляющая качества —

это правильная настройка. Все мониторы проходят цикл заводского тестирования и тюнинга. При этом дорогие мониторы тестируются и настраиваются наиболее скрупулезно (поэтому они столько и стоят). Настройке более дешевой продукции уделяется значительно меньше времени, да и критерии качества в этом случае не столь жесткие. Какие выводы можно сделать из этой информации? Основная мысль очевидна: качество изображения на экране может существенно различаться не только у разных типов мониторов, но и у разных экземпляров одной и той же модели, что лишний раз говорит в

струбциной к краю и позволяет регулировать расположение монитора — в первую очередь, высоту над плоскостью стола и удаление от пользователя.

Монитор должен быть расположен в центре стола, чтобы при взгляде на экран вам не приходилось поворачивать голову. Оптимальное расстояние до экрана — 45-50 см (чем больше диагональ монитора, тем дальше его нужно поставить). По высоте монитор должен располагаться таким образом, чтобы верхняя граница экрана находилась на уровне ваших глаз.

Неправильное освещение сводит на нет все

достоинства монитора, а также значительно повышает утомляемость при работе за компьютером. Казалось бы, все просто: нужно поставить компьютерный стол так, чтобы монитор не был повернут экраном к окну, — и дело в шляпе. Но на самом деле все немного сложнее. Во-первых, сидеть спиной к окну действительно не стоит: в этом случае от засветки экрана не спасет даже антибликовое покрытие. Это же правило относится и к другим источникам света в помещении. Но мало кто знает, что ставить компьютерный стол напротив окна вплотную к нему тоже нельзя: в таком случае в поле зрения пользователя попадает и ярко освещенное окно, и изображение



Вот так выглядит хороший компьютерный стол и разумная альтернатива ему — держатель монитора.

пользу предварительной проверки покупаемой техники. Но что делать, если монитор уже куплен? К счастью, выход есть — изучение основ эргономики и самостоятельная настройка.

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Для снижения утомляемости при работе необходимо позаботиться об удобстве своего рабочего места. В первую очередь, следует приобрести качественный компьютерный стол. Не шатающуюся этажерку шириной менее метра, которую в последнее время по какой-то ошибке принято именовать "офисным рабочим местом", а именно полноценный монумент деревянному серийному зодчеству — крепко сколоченный, с большой и удобной столешницей. Как вариант, можно купить хороший письменный стол и держатель монитора — специальную подвижную подставку, которая крепится

на мониторе. Проблема заключается в том, что хрусталик глаза автоматически "настраивается" по самому яркому источнику света (в данном случае — по оконному проему), поэтому изображение на мониторе будет казаться вам менее ярким и контрастным, и уставать при работе с компьютером вы будете быстрее.

Как же правильно можно разместить стол с монитором? Вариантов всего два: сесть спиной к дальней от окна стене или поставить стол вплотную к одной из боковых стен. Желательно также повесить на окна плотные шторы или жалюзи.

НАСТРОЙЩИКА ВЫЗЫВАЛИ?

ВЫБОР ОПТИМАЛЬНОГО ВИДЕОРЕЖИМА

Видеорежим монитора — это комбинация трех параметров: частоты регенерации, разре-

шения и цветовой палитры (то есть количества отображаемых на экране цветов).

Частота регенерации (частота кадровой развертки) задает скорость обновления кадров на экране. Чем быстрее обновляется изображение, тем стабильнее оно выглядит. При частоте ниже 85 Гц человек начинает замечать мерцание экрана и испытывает дискомфорт. Поэтому необходимо установить частоту кадровой развертки не менее 85 Гц.

В операционной Windows 2000/XP откройте **“Панель управления”** и выберите пункт **“Экран”** (или нажмите правую кнопку мыши на рабочем столе и выберите пункт **“Свойства”**). Перейдите на закладку **“Настройка”**. Нажмите кнопку **“Дополнительно”**. Перейдите на закладку **“Монитор”**. В разделе **“Частота обновления”** выберите из списка нужное значение и нажмите на кнопку **“Применить”**.

Устанавливать слишком большую частоту кадровой развертки (более 100 Гц) не стоит: электронный луч будет перемещаться очень быстро и не будет успевать в достаточной степени засветить люминофор, поэтому придется дополнительно увеличивать яркость и контраст.

Разрешение — от него в первую очередь зависит детализация изображения на экране. Но не стоит думать, что лучший выбор — это установка максимально возможного разрешения. Во-первых, в больших разрешениях (1600x1200 и выше) лишь немногие мониторы могут обеспечить достойную частоту регенерации более 85 Гц. В таком случае сам факт, что монитор можно заставить работать в этом режиме, не более чем рекламный трюк. Во-вторых, в чрезмерно высоком разрешении теряется четкость изображения. Это происходит из-за того, что количество точек люминофора оказывается меньше, чем число пикселей, то есть кинескопы мониторов с маленькой диагональю физически не способны качественно показывать изображение в очень высоком разрешении. Оптимальные разрешения для мониторов с различной диагональю таковы:

15" — 800x600 • 17" — 1024x768
19" — 1280x1024 • 22" — 1600x1200

При выборе этих разрешений текст и мелкие детали изображения на экране будут четкими и хорошо читаемыми. Также нельзя забывать, что параметры монитора (геометрические характеристики изображения, фокус, сведение лучей и тому подобное) настраиваются производителем для каждого разрешения индивидуально. К примеру, 17" монитор будет лучше всего настроен для разрешения 1024x768.

Для установки разрешения в Windows Me/2000/XP откройте **“Панель управления”** и выберите пункт **“Экран”** (или нажмите правую кнопку мыши на рабочем столе и выберите пункт **“Свойства”**). Перейдите на закладку **“Настройка”**. В разделе **“Разрешение экрана”** выберите необходимое разрешение и нажмите на кнопку **“Применить”**.

Цветовая палитра — это количество цветовых оттенков, которые может воспроизвести монитор. Windows поддерживает 4 режима

отображения цвета: 16 цветов, 256 цветов, 65535 цветовых оттенков (High Color), 16,7 млн. цветовых оттенков (True Color). Для нормальной удобной работы лучше использовать режим High Color или True Color.

Откройте **“Панель управления”** и выберите пункт **“Экран”** (или нажмите правую кнопку мыши на рабочем столе и выберите пункт **“Свойства”**). Перейдите на закладку **“Настройка”**. В разделе **“Качество цветопередачи”** выберите необходимый режим и нажмите на кнопку **“Применить”**.



ЯРКОСТЬ И КОНТРАСТ

Яркость и контраст чаще всего регулируются при помощи экранного меню (OSD, On Screen Display). Также встречаются мониторы, у которых регулировка яркости и контраста выполняется при помощи специальных регуляторов на передней панели монитора.

Какие значения яркости и контраста должны быть установлены для достижения максимального качества изображения и обеспечения наибольшего комфорта при работе с монитором? Очевидно, что излишне яркое или контрастное изображение (равно как и слишком темное или недостаточно контрастное) будет быстро утомлять зрение. Оптимальные параметры яркости и контраста можно установить либо “на глаз”, либо воспользовавшись специальной настроечной программой, например **Nokia Monitor Test** (ищите ее **на нашем**

компакте в разделе **“По журналу”**).

Запустите программу и перейдите в раздел **Brightness and Contrast** (яркость и контраст). На экране появится таблица для настройки яркости и контраста: в верхней части этой таблицы находятся плашки различной яркости от 1% до 9%, а в нижней части — от 20% до 100%. Вам нужно установить такие значения яркости и контраста, чтобы:

- плашка со значением 100% яркости была идеально белой;
- темный фон вокруг плашек был идеально черным;
- разница в оттенках между плашками 1%-3% и черным фоном была заметна невооруженным глазом.

Не забывайте о том, что яркость изображения нуждается в корректировке при изменении освещения комнаты: в яркий солнечный день необходимо немного повысить яркость изображения, а вечером или ночью значение яркости стоит немного убавить.

НАСТРОЙКА ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

Для настройки геометрических параметров изображения

вызовите меню монитора (у некоторых мониторов геометрические характеристики изображения могут регулироваться специальными кнопками на передней панели). Перейдите в раздел **“Геометрия”** (увы, название данного раздела также варьируется в зависимости от фантазии инженеров, и руководствоваться придется главным образом интуицией и здравым смыслом). Различные функции для настройки геометрии изображения могут обозначаться пиктограммами или надписями (в виде текстовых пунктов меню).

Если меню монитора содержит пункт **“Автонастройка” (Auto Adjust)**, вначале воспользуйтесь именно этой функцией: хороший монитор должен автоматически настроить изображение таким образом, что в последующих регулировках либо вовсе не будет нужды, либо они будут минимальными. Оценить геометрические ха-

Установка частоты регенерации монитора.

рактические характеристики картинки можно по специальной таблице настроечной программы Nokia Monitor Test. Также можно ориентироваться по вертикальным и горизонтальным границам видимой области экрана. Если после автонастройки остались искажения, попытайтесь исправить их вручную.

Отметим что, как правило, все пункты меню для настройки геометрии иллюстрируются однозначно понятными пиктограммами, поэтому даже при отсутствии русского языка в меню справиться с настройкой монитора не очень сложно.

НАСТРОЙКА СВЕДЕНИЯ

Для формирования четкого изображения на экране необходима согласованная работа всех трех электронных пушек кинескопа. Эффект **несведения**

легче всего обнаружить на тонких линиях фиолетового, голубого, желтого или белого цвета, то есть на таких линиях, цвет которых формируется из нескольких базовых цветов (красного, зеленого и синего). При несведении по красному цвету тонкая белая полоска на черном фоне будет иметь по одной из сторон розовую окантовку. При очень сильном несведении белая линия распадется на три: красную, синюю и зеленую.

В меню монитора настройка сведения обозначается **"Basic convergence"** (сведение по всему экрану) и **"Area convergence"** (сведение в отдельных областях экрана). **ВНИМАНИЕ!** В некоторых моделях (как правило, в недорогих мониторах) нет функций для настройки сведения цветов.

Для проверки и настройки сведения я рекомендую использовать тест **Convergence** в составе программы Nokia Monitor Test. Тест реализован следующим образом: на экране рисуются горизонтальные и вертикальные линии, состоящие из отрезков разного цвета (красного, зеленого и синего); при нажатии левой кнопки мыши отрезки разного цвета меняются местами. При качественном сведении линии на экране будут непрерывными. При несведении отрезки разного цвета будут расположены чуть выше или чуть ниже соседних.

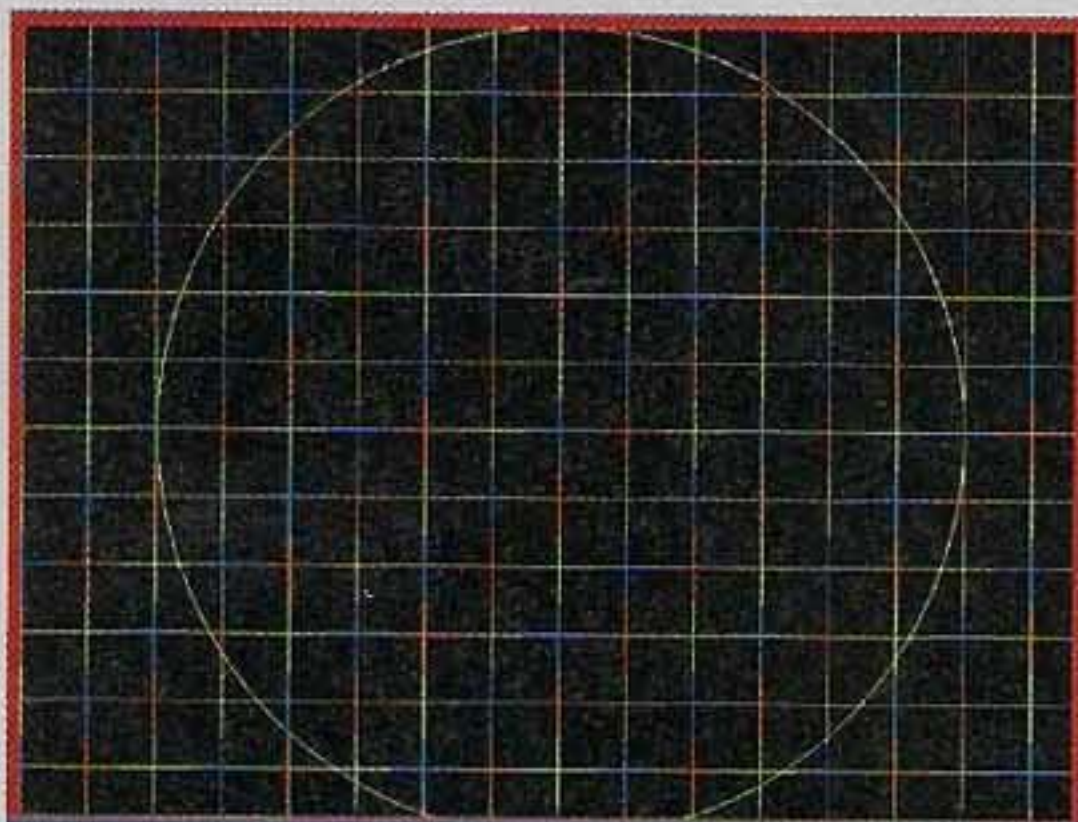
Имейте в виду, что настроить идеальное сведение по всему экрану практически невозможно даже для профессионального (то есть очень дорогого и качественного) монитора, найти же непрофессиональный монитор, полностью лишенный эффекта несведения, — и вовсе нереальная задача. Главное, чтобы несведение у вашего монитора отсутствовало в центре и составляло не более 0,5 мм в углах экрана.

УСТРАНЕНИЕ МУАРА

Муар возникает из-за несовпадения горизонтальных и вертикальных направлений изображения с рядами и столбцами рабочей поверхности кинескопа. Обычно этот эффект проявляется на изображении с высоким разрешением при отображении сетки из тонких полос или мелких точек. Для разных мониторов разреше-

ние, на котором может возникнуть муар, индивидуально.

Поскольку изображение состоит из дискретных элементов (пикселей) и рабочий слой кинескопа также состоит из дискретных элементов (точек или полосок люминофора), муарные искажения напоминают "лестничный эффект": диагональные линии на экране выглядят как пристыкованные друг к другу горизонтальные или вертикальные отрезки. Это происходит из-за того, что участки тонкой вертикальной или горизонтальной линии пикселей принадлежат разным рядам или столбцам люминофоров, поэтому линия как бы "перелезает" из одного ряда в другой в участках полного несовпадения, в которых и появляются затемнения. Проверить наличие муара можно при помощи утилиты Nokia Monitor Test в разделе **Moire**.



Настройка сведения.

Имейте в виду, что вероятность появления муара гораздо выше при неправильной настройке геометрии изображения, поэтому в первую очередь начинать надо именно с нее. Некоторые мониторы имеют в меню специализированную функцию "Удаление муара" (**Moire canceller**). Но следует помнить, что подавление муара при помощи "moire canceller" снижает четкость изображения.

Особого значения муару в режимах с высоким разрешением придавать не стоит. Главное — убедиться в том, что этот эффект отсутствует или минимально проявляется в основном рабочем режиме.

УСТРАНЕНИЕ ЦВЕТНЫХ ПЯТЕН

Как правило, цветные пятна на экране возникают из-за близких источников магнитного поля: постоянные магниты, незранированные акустические системы, массивные металлические предметы и так далее. Для устранения этой неприятности необходимо убрать источник магнитного поля, а затем размагнитить кинескоп. Некоторые мониторы снабжены специальной функцией размагничивания (**Degauss**), при запуске которой по контуру экрана пропускается электрический ток. Большинство мониторов делают размагничивание автоматически при включении монитора в сеть. Поэтому, если "degauss" в меню монитора отсутствует, для устранения цветных пятен можно несколько раз включить и выключить монитор.

УСТРАНЕНИЕ ДРОЖАНИЯ И ПЛАВАЮЩЕГО МУАРА

Дрожание изображения возникает из-за помех в электросети. Общеизвестно, что для решения проблем с плохим электропитанием необходимо приобрести устройство-бесперебойник (он же — **UPS**, он же — **ИБП**) или сетевой фильтр, а еще лучше — использовать и первое, и второе в комплексе. Недорогие ИБП, которые приобретаются для домашних компьютеров, редко снабжены качественной электронной схемой для фильтрации помех. Вторая причина, по которой я рекомендую использовать ИБП вместе с сетевым фильтром, заключается в том, что фильтры импульсных помех имеют ограниченный срок службы (в среднем — 3-4 го-

ТЕЛЕПУЗИКИ ПРОТИВ КРИСТАЛЛОИДОВ

ПРЕИМУЩЕСТВА ЭЛТ-МОНИТОРОВ:

- высокая контрастность изображения;
- большие углы обзора;
- работа в режимах с различными разрешениями без потери качества картинки (ЖК-мониторы имеют только одно "родное" разрешение, при работе в режимах с другим разрешением у ЖК-монитора резко падает четкость картинки);
- возможность качественного масштабирования изображения при разных разрешениях;
- очень достоверная точность отображаемых цветов (цветопередача);
- фотореалистичная гамма-коррекция (подстройка цвета в соответствии с особенностями человеческого зрения);
- отсутствие инерционности изображения (даже у лучших ЖК-мониторов при резкой смене кадров изображение на экране слегка "смазывается");
- более доступная цена в сравнении с ЖК-мониторами для одного и того же размера диагонали экрана.

ПРЕИМУЩЕСТВА ЖК-МОНИТОРОВ:

- более высокая максимальная яркость изображения;
- полное отсутствие эффекта цветового несведения;
- идеальная геометрия изображения;
- возможность выбора между аналоговым или цифровым входным сигналом;
- полное отсутствие мерцания в любых режимах работы;
- качество изображения не ухудшается при воздействии магнитных полей;
- малое энергопотребление;
- компактность и малый вес.

да). Поэтому использование сетевого фильтра продлевает жизнь вашему бесперебойнику. И даже при самом неблагоприятном стечении обстоятельств у вас выйдет из строя дешевый сетевой фильтр, а более дорогой ИБП останется в целости и сохранности.

Также из-за плохого электропитания возникает особая разновидность муара — плавающий муар. Из-за этого явления даже самый качественный и дорогой монитор может показывать изображение на редкость отвратительно-го качества.

И напоследок банальный совет: даже если ваш монитор показывает практически идеальное изображение без дрожания и муара, лучше перестраховаться лишний раз и в любом случае приобретите источник бесперебойного питания и сетевой фильтр.

МОРАЛЬ

Главный вывод, который можно сделать, изучив вышеприведенную информацию, я думаю, очевиден: для достижения качественного изображения на экране своего монитора главное — это не скрытые резервы кошелька, а содержимое черепной коробки и ловкость пальцев. Другими словами, техника в руках дикаря — это груда железа и ничего более, тогда как даже груда железа в руках добра молодца — это страшная сила. Поэтому я завершу статью наставлением мастера Йоды: "Да пребудет с вами Сила!"

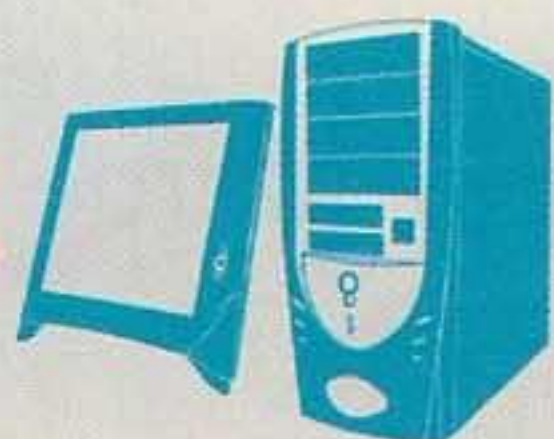
EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Специально зимнее предложение

Комплект базового уровня достаточно мощный для решения образовательных и развлекательных задач на базе процессора Intel® Celeron® 1700 Mhz

Специальная цена
\$ 530



RAM 256Mb DDR/ HDD 40Gb
VGA 32 CD-ROM 52x
Монитор 17" LG Flatron F700B
Принтер Epson Stylus Color C42SX
Клавиатура
Мышь
Коврик для мыши

Мощный мультимедийный комплект для любых целей на базе процессора Intel® Pentium® 4 2,6 Mhz FSB 800

Специальная цена
\$ 950



RAM 512Mb DDR/ HDD 80Gb
VGA Fx5200 128DDR TV-out/ CD-RW 48/24/48
Монитор 17" LG Flatron F700B
Принтер HP DeskJet 3550
Клавиатура
Mouse Optical
Колонки Мультимедийные Hi-Fi активные



Компьютер Excilon EX42

на базе процессора

Intel® Pentium® 4 3,2GHz FSB 800Mhz
окрасит ваши вечера в новом году!

\$ 2004

RAM 1Гб DDR 400
SVGA 256Mb VIVO FX5600
HDD 120 SATA
DVD-RW
Монитор TFT 17"
Windows XP Home
Клавиатура, мышь Logitech Cordless



Продажа в кредит!

- Продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года на всю продукцию
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Петровско-Разумовская ● Дмитровское ш. 107, оф. 237, (095) 485-5955; 485-5963; 485-6400
Улица 1905 года ● Звенигородское ш. 4, Торговый центр "Электроника на Пресне", павильон Е11, (095) 788-4137; (095) 778-9887
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон А4, (095) 788-1503; 788-1504
Савеловская ● Сушевский вал, 5 ТЦ Савеловский павильон D-35 (095) 784-8618
Интернет представительство ● www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

РЕЦЕПТ

ЗДОРОВОГО ПИТАНИЯ

Тестирование бюджетных источников бесперебойного питания

Дмитрий Карасев aka dOk

Человечество постепенно вырастает из своих коротких штанишек. Начало века XXI ознаменовалось целой цепочкой энергетических кризисов — “конец света” в США и Италии на время лишил смысла жизни тысячи людей, связанных с электрическими приборами единой электрической пуповиной. Сотни мониторов единодушно погасли по одному взмаху рубильника, неделикатно оставив часть прогрессивного человечества наедине с тлеющей лучиной. Наша отчизна, к сожалению, тоже страдает от нехватки киловатт-часов — стареющее оборудование электростанций и их не менее “молодой” обслуживающий персонал рискуют в один прекрасный момент выключить и без того тусклый и дрожащий свет в конце туннеля.

Мало того, в российских реалиях риск пропадания электроэнергии осложняется “угрозой электрика дяди Вани”, на днях отметившего свой день рождения и теперь с головой в форме наковальни спешащего к потребителям. Очень часто “дядя Ваня” трясущимися явно не от волнения руками грозит подключить весь дом на две фазы, щедро одарив многих экс-геймеров свежими признаками насильственной бедности.

Способ защиты в данном случае есть только один — предохранение. Источники бесперебойного питания всегда готовы принять на себя первый удар судьбы и обеспечить наши компьютеры живительной энергией.

“Железный цех” не может безучастно пройти мимо своих преданных читателей и представляет на ваш взыскательный взгляд тестирование недорогих (ценой до 90 долларов) ИБП от известных и малоизвестных производителей. Встречайте, вот они — наши принцы!

APC BACK-UPS CS 475-RS

Изделия APC в представлении не нуждаются. За долгие годы работы на рынке компания обзавелась миллионной аудиторией пользователей и сотнями сервисных центров

по всему миру. Именно APC, пожалуй, является единственным мировым брендом среди производителей ИБП. В наши цепкие железные руки попали две модели источников бесперебойного питания от APC — полупрофессиональный Back-UPS CS 475-RS и ориентированный преимущественно на домашнего пользователя Back-UPS BK300.

В коробке с Back-UPS CS 475-RS были обнаружены: талон, дающий счастливому обладателю 24 месяца гарантии, книжечка на всех языках мира с условиями гарантийного обслуживания, руководство по подключению ИБП и провод для подсоединения источника к электрической сети.

С ходу огорчил нес-

колько непривычный и достаточно медленный процесс установки — перед включением ИБП на подзарядку необходимо подсоединить клеммы аккумулятора к питающим контактам. При этом приходится заживо сидеть с

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА

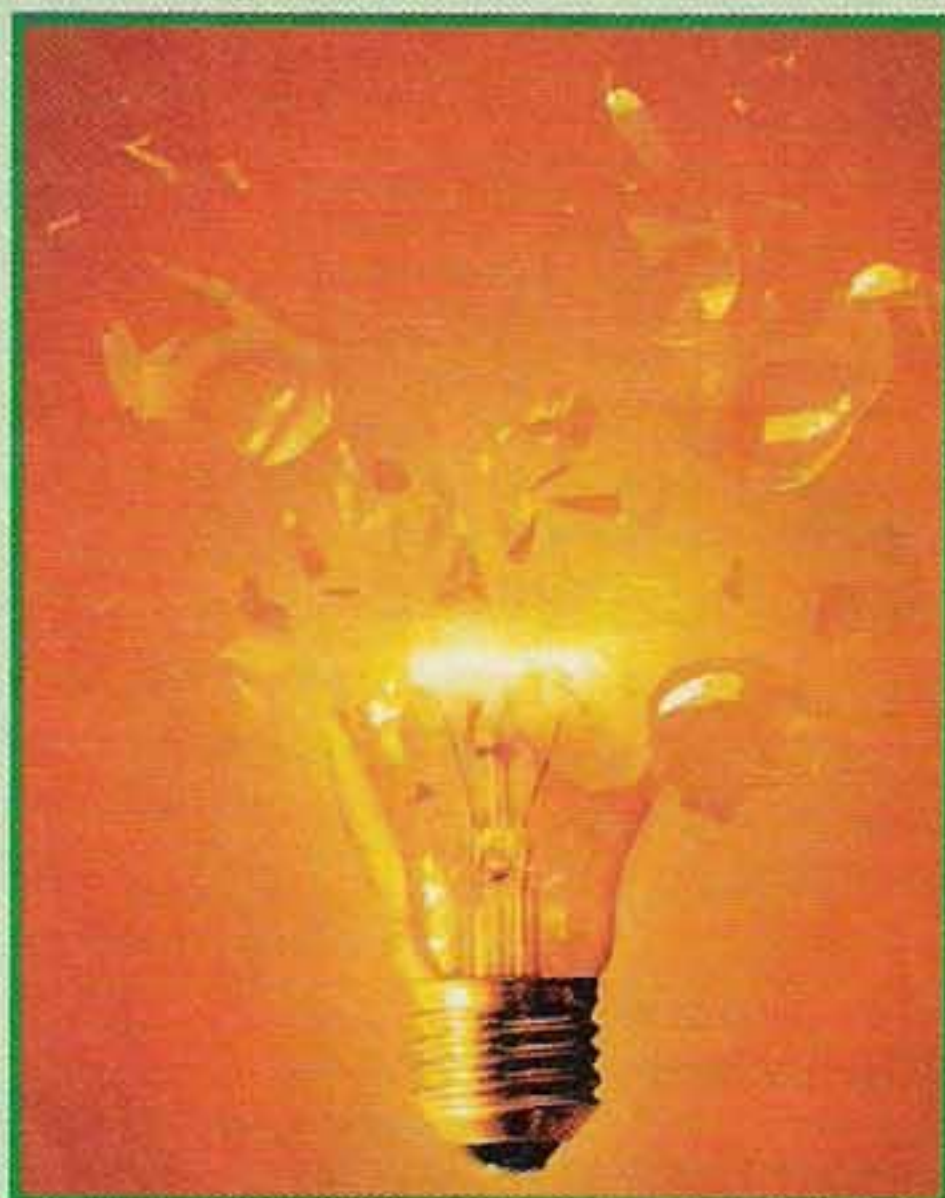
Процессор:	Athlon XP 1700+
Память:	256 DDR DRAM
Жесткий диск:	HDD Seagate Barracuda 0 GB/7200 rpm
Видео:	GeForce4 MX440
Доп. устройства:	CDRW NEC 9300A
Монитор:	Samsung Syncmaster 757NF
Мощность БП:	300 Вт

симпатичного корпуса ИБП огромную наклейку с глубокомысленными инструкциями. После этого на изящном теле ИБП образуется безобразный клеевой шрам шириной в добрую половину корпуса. Со временем он неизменно обрастает всякого рода нечистотами и красоты рабочему месту определенно не прибавляет. Хочется высказать “ая-ай-ай” инженерам APC за такое “изобретение”. Хотя это, конечно, не главное; главное в нашем случае

— пользовательские характеристики устройства. Источники серии CS являются оптимальным выбором с точки зрения соотношения функциональность/цена. Дизайн устройства ориентирован преимущественно на неприятного офисного потребителя — строгие линии и прямые углы. Текущее состояние отображается при помощи четырех светодиодов различной окраски: “On-Line” (датчик нормального режима работы ИБП), “On Battery” (зажигается в случае перехода на аккумулятор), “Overload” (сигнализирует перегрузку устройства) и “Replace Battery” (индикатор неисправности батареи).

В конструкции устройства обращает на себя внимание прежде всего аккумуляторный отсек, позволяющий за-

менять аккумуля-



APC Back-UPS CS 475-RS

мулятор силами пользователя. Этим ИБП APC CS выгодно отличается от своих менее именитых конкурентов — в них замену батарей придется производить в сервисном центре силами материально заинтересованного персонала. Важной особенностью источника является наличие дополнительного разъема питания для подключения принтеров, факсов, сканеров и ксероксов. Эти устройства не могут быть подключены к "обычным" выходам ИБП в связи с огромной пиковой мощностью, потребляемой ими в ходе печати, — слабое "сердце" любого ИБП не может вынести таких издевательств. А к качеству питания они предъявляют не меньшие требования, чем, скажем, монитор. Поэтому приходится подключать их к обычному сетевому фильтру, который стоит некую сумму наличности. APC решила избавить пользователей от лишних трат и снабдила свои ИБП выходами для питания мощных устройств. Перед попаданием на устройства-потребители ток проходит через фильтрующие каскады. На кнопку "вкл./выкл." этот разъем не реагирует, и напряжение на нем присутствует всегда.

Другим интересным конструктивным элементом ИБП является автоматический предохранитель, выведенный на заднюю панель устройства. В случае короткого замыкания в сети или возникновения очень мощного импульса он срабатывает, размыкая цепь. После того как "гроза прошла", предохранитель можно спокойно перевести в рабочий режим без утомительного копошения во внутренностях железного друга в поисках погоревшей плавкой защиты.

Перед включением обращает на себя внимание то, что ИБП достаточно долго переходит с батарей на питание от сети — лампочка "Battery" горит несколько секунд. Это связано с тем, что перед включением ИБП производит самодиагностику батарей на предмет их работоспособности. Хорошо это или плохо — сказать сложно. С одной стороны, ментальность русского человека не позволяет ему ждать более одной миллисекунды при не совсем очевидных причинах, с другой — это значительно повышает надежность системы и позволяет спланировать замену аккумулятора заранее. Сам корпус источника надежно глушит электромагнитное излучение, что не может не радовать.

Испытуемый ИБП имел мощность в 475 вольт-ампер (В-А), что несколько выходит за рамки тестирования. Это связано с особенностями линейки ИБП CS от APC, в которой нет места круглым цифрам. Между 325 В-А и 475 В-А "промежуточные" мощности отсутствуют. ИБП позволяет установить границы перехода на питание от батарей. Есть три возможных значения минимального напряжения — 160 вольт, 180 вольт, 196 вольт. Это позволяет уменьшить число ложных срабатываний устройства и увеличивает срок службы батарей.

В тесте на выносливость ИБП показал себя очень хорошо, позволив нашей системе поработать при отключенной электросети без малого 14 минут. Об отсутствии напряжения ИБП гордо заявлял бортовыми индикаторами и редким бибиканьем раз в 30 секунд. По мере разрядки "вопл" становился все настойчивее и достиг апогея в четвертой октаве, когда источник "наконец" отключился. При "возвращении"

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

Нормативные параметры электросети по ГОСТ:

- Напряжение — 220 В; нормативный допуск ± 11 В, предельный допуск ± 22 В.
- Частота — 50 Гц; нормативный допуск $\pm 0,2$ Гц, предельный допуск $\pm 0,4$ Гц.

Типы ИБП:

- **Offline/back-up:** при нормальных параметрах питающей сети оборудование питается от нее, ток проходит только через входной фильтр; при сбоях в электроснабжении питание осуществляется от батарей; регулировка выходного напряжения отсутствует; время переключения на аккумуляторы сравнительно велико и составляет от 3 до 4 миллисекунд.

- **Line-interactive** (он же "линейно-интерактивный"): модификация предыдущего типа ИБП, включающая в себя автотрансформатор для регулировки уровня выходного напряжения. Трансформатор включается, когда отклонение питающего напряжения или частоты от нормы превышает предельно допустимое значение. При этом перехода на питание от батареи не происходит и "ложная тревога" как бы отсекается. Вследствие такого механизма существен-

но увеличивается срок работы аккумуляторов за счет меньшей частоты циклов зарядки-перезарядки; время переключения составляет порядка двух миллисекунд;

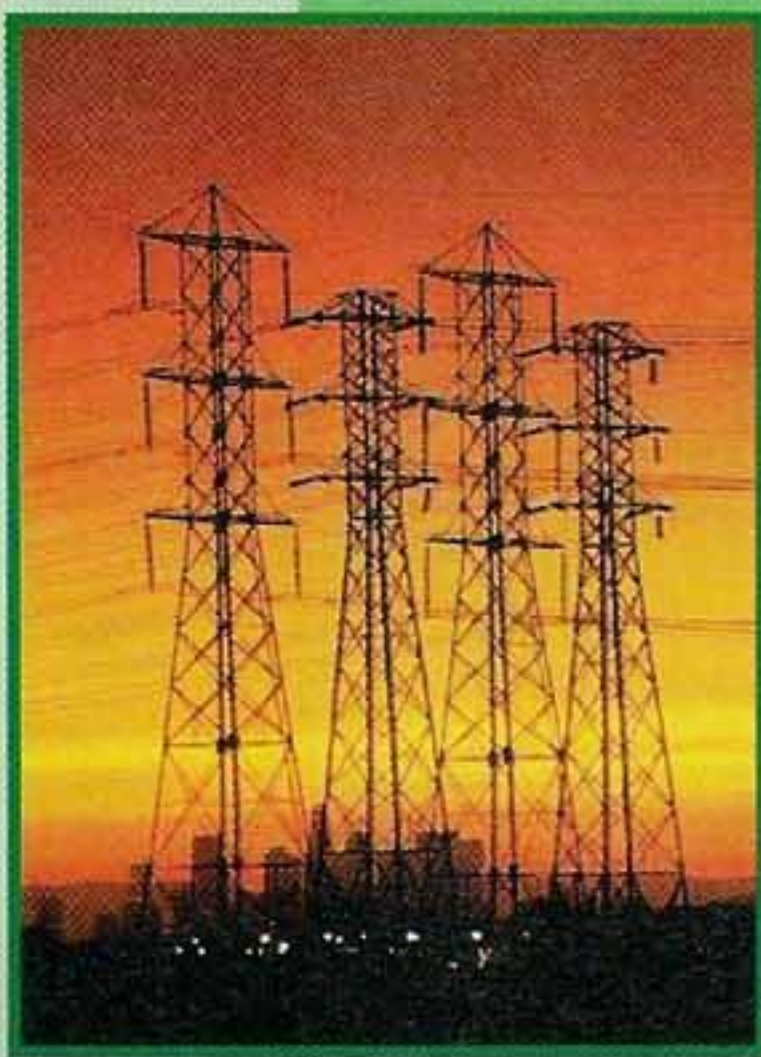
- **On-line:** самый дорогой тип ИБП, обеспечивающий наилучшее качество энергоснабжения подключенных к источнику устройств. В этом типе источников бесперебойного питания преобразователь работает постоянно, и напряжение на нагрузку подается напрямую с аккумулятора посредством преобразователя и системы фильтров. Таким образом, обеспечивается идеальная кривая напряжения на нагрузке и нулевое время переключения на аккумуляторы.

Мощность источника бесперебойного питания:

Мощность ИБП измеряется в вольт-амперах. Для перевода в вольт-амперы значение полной мощности, измеряемой в ваттах, умножается на коэффициент мощности. Таким образом,

Мощность=(Напряжение)*(Ток)*(Косинус угла сдвига фаз).

Коэффициент мощности зависит от соотношения активной и реактивной нагрузки и для компьютерной техники составляет порядка 0,7. Таким образом, чтобы перевести ватты в вольт-амперы, нужно умножить полную мощность в ваттах на 0,7.



блудного напряжения в сеть источник с разряженными батареями включается без проблем.

Из недостатков (вернее, из отсутствующих достоинств) ИБП стоит отметить невозмож-

ность "холодного пуска" (запуск системы при отсутствии питания в электросети) — функции достаточно важной в наше время веерных отключений энергопотребителей.

APC BACK-UPS BK300

Младший брат модели CS 475-RS. Был выбран для тестирования не случайно — нашей целью прежде всего было изучение работы маломощного ИБП (всего около 300 В-А) в околэкстремальных условиях работы.



разница в цене со старшей моделью достаточно существенна и может в значительной мере повлиять на выбор экономных геймеров.

Back-UPS BK300 отличается скромным, но исключительно функциональным исполнением — это стандартный двухпозиционный переключатель, снабженный встроенным светодиодом. Если CS 475-RS с его очертаниями сурового арийца еще можно назвать украшением рабочего стола, то BK 300 обладает обликом трудолюбивой рабочей лошади — ни одного скругленного угла и ни единого намека на "декоративность". Комплектность устройства не отличается

от вышеописанного творения APC — руководство, "гарантийка" и два кабеля питания. Управление

APC Back-UPS BK300

ление ИБП производится при помощи DIP-переключателей, выстроенных в ряд на задней панели устройства. Регулировке поддается уровень напряжения, при котором ИБП переходит на батарейное питание (возможные значения аналогичны серии CS), и включение/выключение звуковой индикации.

Аккумулятор ИБП несъемный, как и в большинстве устройств бюджетного класса. Для замены батареи придется разобрать корпус.

боты с мощным ПК. При этом

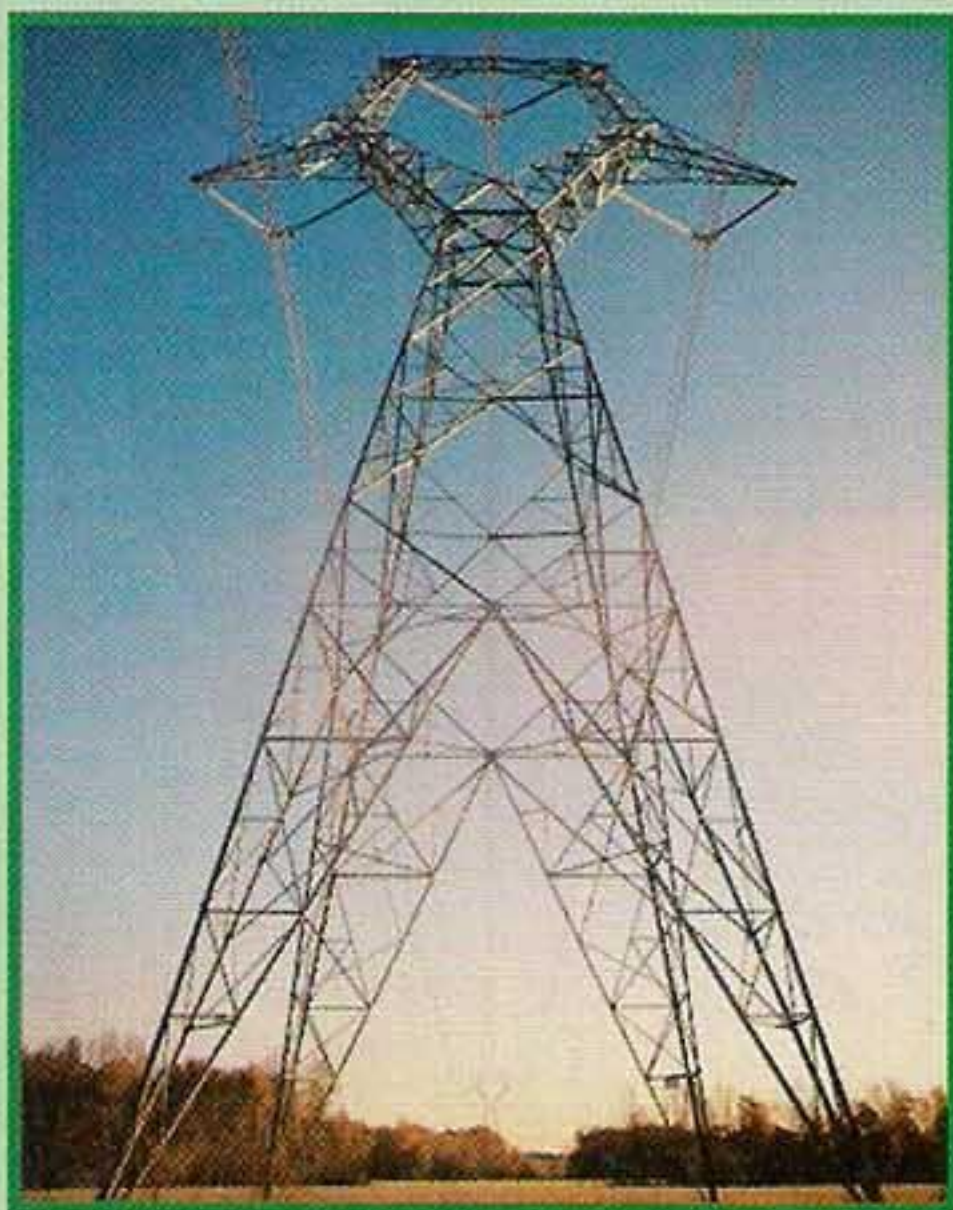
IPPON Back Power Pro 400



Экранировка ИБП хорошая. Для подключения внешних устройств есть три розетки бесперебойного питания и один разъем со встроенным фильтром питания для подключения периферии.

Также в наличии автоматический предохранитель, защищающий технику от быстрой и мучительной смерти. Тест на выносливость "малыш" выдержал со стоическим терпением и самообладанием. На своих хрупких плечах он перенес тестовую систему через пропасть небытия и держал ее на протяжении **5,5 минут**. Этого времени с лихвой хватит для штатного процесса завершения работы ОС и сохранения информации о пройденных с таким трудом уровнях GTA. Во время данного теста Back-UPS BK300 извещал о происходящей разрядке батарей частым и до безобразия противным визгом, переходящим в вой пикирующей "Штуки" в финале — перед отключением. Звук был настолько асоциален, что рука невольно сама тянулась к рычажку, отключающему звуковую индикацию раз и навсегда.

Дальнейшее тестирование ИБП выявило также его не вполне адекватную реакцию на изменения в питающей сети — APC BK300 начинал возмущаться по поводу и без повода, реагируя на малейшие скачки напряжения и частоты. Стоявший рядом Back-Pro CS при этом интеллигентно молчал, хотя нижний предел напряжения у него был установлен абсолютно такой же. Налицо некоторая неточность измерения питающего



напряжения. Тестирующий состав спасла от нервного срыва только установка нижнего предела срабатывания в 176 вольт.

В остальном же устройство от APC показало себя с хорошей стороны, прекрасно работая даже на грани перегрузки каскадов.

IPPON BACK POWER PRO 400

При извлечении ИБП из симпатичной синей коробки с приложенными сертификатами "Росстандарта" и "Евросоюза" был обнаружен серенький "одноглазый" ящик универсального дизайна, одинаково хорошо подходящего как для дома, так и для офиса.

В комплект поставки включены: сетевой провод, два кабеля для подключения монитора и системного блока, кабель для подключения к телефонной линии и диск с лицензионной программой **Commander Pro**, обеспечивающей точный мониторинг состояния электросети. Программа работает под управлением широкого спектра операционных систем — от Windows 98/2000/XP до Novell Netware 4.xx и Linux.

Вся документация уместилась в маленькой русскоязычной книжечке о двадцати с копейками страницах, где описаны аспекты установки ИБП на рабочем месте пользователя.



IPPON дает 24 месяца гарантии на все свои устройства. Стоит отметить уникальную полноту поставки, избавляющую пользователя от "удовольствия" покупать дополнительные кабели питания.

Программное обеспечение источника устанавливается буквально на "раз-два-три" и начинает работать сразу после перезагрузки ПК, отображая такие важные показатели, как входное напряжение, выходное напряжение питания, частота электросети и заряд батареи, а также режим работы ИБП — либо фильтрация входного напряжения, либо питание от батарей. Вся информация протоколируется, и можно без особых проблем просмотреть статистику энергоснабжения вашего рабочего места.

Сам ИБП содержит три разъема питания для внешних устройств, разъем для соединения с COM-портом и евро-разъемы для защиты телефонной линии (входной

ПРИВЕТ ЧУБАЙСУ!

При тестировании ИБП IPPON Back Power Pro 400 и экспериментах с утилитой Commander Pro были обнаружены интересные особенности поведения российских электросетей. Так оказалось, что стандартное напряжение в сети составляет **241-245** вольт и скачет как бешеный страус. Средняя величина отклонения напряжения в питающей сети при отсутствии дополнительной нагрузки составляет **±7** вольт. Частота питающей сети — **49** Гц, хотя по всем нормам ГОСТа она должна составлять **50** Гц. Общие значения величин питающего напряжения привели тестирующий состав в легкое недоумение и заставили продолжить бесчеловечные эксперименты над РАО ЕЭС. Суть тестов заключалась в изучении влияния обычной бытовой техники на экологическое состояние питающей сети. Напряжение в сети до включения **масляного обогревателя** мощностью в 1 кВт составило **241** вольт, после включения — **232** вольт. Обычный **бытовой фен** мощностью в 1,2 кВт "просаживает" сеть еще на 7 вольт. **Электрический чайник** мощностью в 1 кВт — еще на 3 вольта. **Микроволновка** мощностью в 800 Вт ведет себя поскромнее и дает падение напряжения всего на 1-2 вольт. Кумулятивный эффект всеобщей электрификации, то есть включения всего домашнего скарба на полную мощность, привел к потере примерно 18 вольт — напряжение "просаживается" до **223** вольт, приближаясь к общемировому стандарту в 220 вольт.

и выходной). ИБП от IPPON — единственное из протестированных устройств, которое содержит фильтр для защиты от помех в телефонной линии. Этот каскад позволяет предохра-

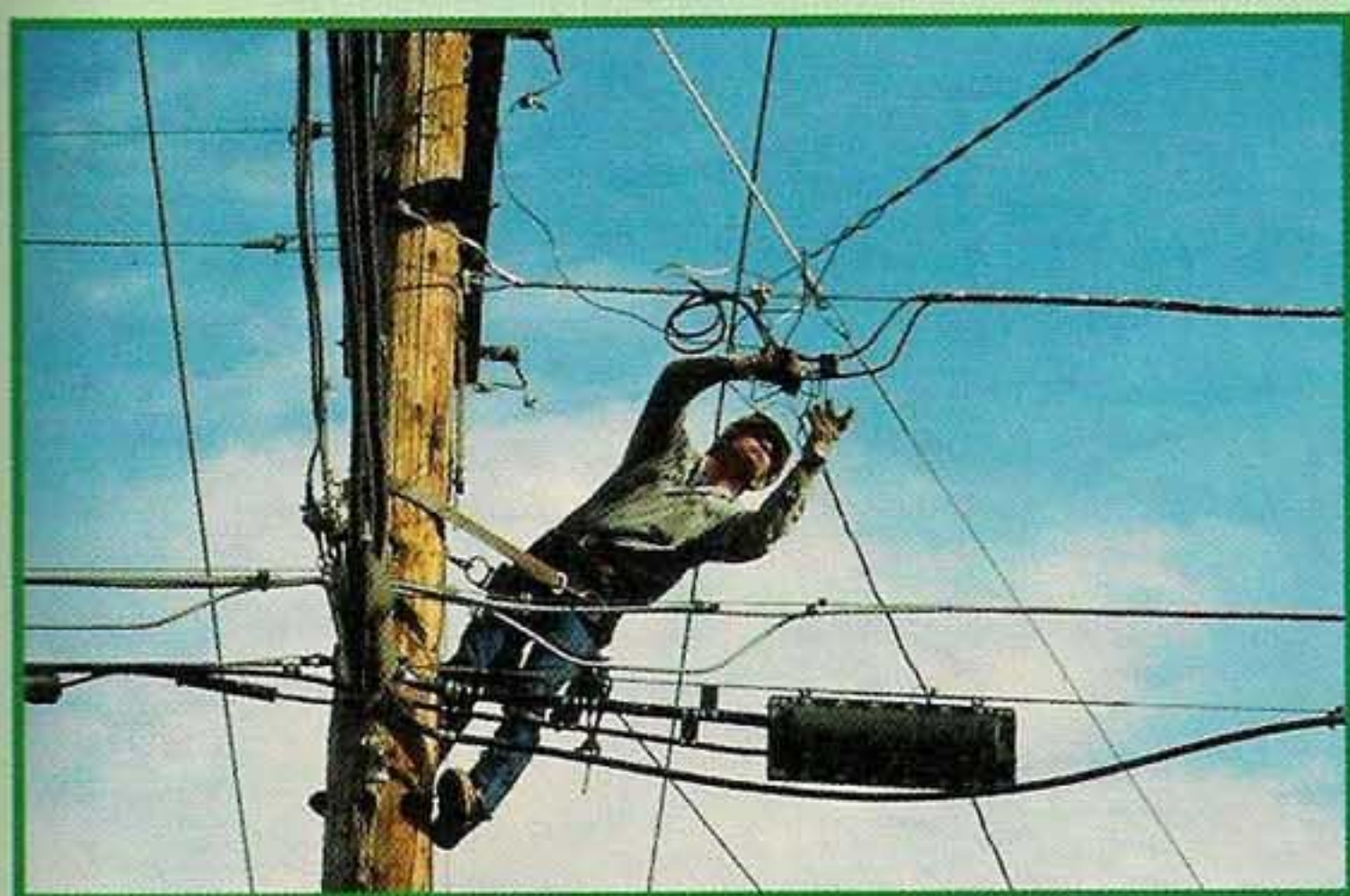
нить модемы и офисные АТС от наводок, возникающих в телефонной сети при грозовых разрядах и некорректной коммутации на АТС. Поверьте и при случае непременно проверьте — в российских условиях это свойство ИБП чрезвычайно полезно.

Из недостатков следует отметить прежде всего то, что при установке ИБП вплотную к монитору изображение начинает драматически подрагивать. От данной проблемы спасает установка ИБП на пол, благо длина соединительных проводов достаточно велика (порядка двух метров) и дает простор для конструкторской фантазии.

Настала пора проверки на прочность. После подключения всевозможной периферии и ПК монитор состояния ИБП дает картину загрузки в 51 процент от максимальной мощности. После отключения питающей сети ИБП начинает тихо и очень грустно попискивать. Особой благодарности заслуживают инженеры, отвечающие за контакт ИБП с окружающей действительностью, — IPPON "сообщает" о неполадках вовсе не столь пронзительно, как вредные дети APC, а просто и ненавязчиво уведомляет о том, что пора бы сохранить результаты. По мере приближения заряда батарей к логическому концу писк становится все более частым. Тем не менее очень не хватает регуля-

тора громкости звукового сигнала — в ряде случаев ее можно было бы и увеличить (к примеру, для использования в двух-трехкомнатных квартирах, где писк IPPON можно просто не услышать). Но этот недостаток с лихвой компенсируется наличием обратной связи с ПК через COM-порт. После 1 минуты и 5 секунд работы на аккумуляторах вылезло предупреждение, что через 420 секунд удовольствие закончится. Далее табличка с уведомлением о скором пришествии электрического армагеддона появлялась раз в десять секунд и расслабляться не давала. Все это время программа Commander Pro показывала, что заряд батарей неумолимо уменьшается.

Тем не менее за это время я успел сделать два скриншота экрана, скопировать их в Photoshop, сохранить изменения и написать предыдущие два абзаца. 17-дюймовый монстр + неплохая системная конфигурация — Back Power Pro 400 «стонал, но держал». Общее время работы от аккумулятора составило очень неплохую цифру в 9 минут 25 секунд. ИБП без проблем включается при полностью севших батареях.



Перед отключением программное обеспечение аккуратно закрыло все приложения с принудительным (!) сохранением открытых документов. Причем выключение было не полным — драйвер ИБП просто выгрузил систему и довел операционку до таблички «теперь можно отключить питание вашего компьютера». В данном случае это плюс, так как у пользователя остается возможность аккуратно извлечь все нужные носители из дисководов.

Тест на «холодный пуск» IPPON прошел с честью и без эксцессов перенес включение нашей специальной тестовой конфигурации.

POWERCOM KIN-425A

Компания Powercom хорошо известна российскому потребителю. Пожалуй, именно она была первым конкурентом гиганта APC на просторах нашей страны. Ассортимент компании покрывает все секторы рынка: от домашних ИБП до серверных мегамонов. В данное тестирование попала модель Powercom Kin-425A мощностью 425 вольт-ампер.

Дизайн Kin-425A отличается крайней простотой линий и спар-



Powercom Kin-425A

танским внешним видом. Даже источники APC по сравнению с этим чудом конструкто-

МИССИЯ Maxxtro® ВЫПОЛНИМА!

Мышь
с трекболом:
режим прокрутки
в восьми
направлениях



MAXXTRO
MUSOMNI 4D

MAXXTRO
MHP-880



Вибрационные
стереонаушники
для воспроизведения
звуковых
спецэффектов



MAXXTRO
STR-SKATE

Реалистичный
иммитатор скейтборда
для компьютерных игр

www.maxxtro.ru, www.c-trade.ru
(095) 113-1118, 113-1163, 113-4933

C-TRADE
официальный дистрибьютор

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕСТИРУЕМЫХ ИБП

Фирма-производитель	APC	APC	IPPON	Powercom	PowerMan
Модель	Back-UPS CS 475-RS	Back-UPS BK300	Back Power Pro 400	Kin-425A	Back Pro 400
Веб-сайт производителя	www.apc.ru	www.apc.ru	www.ippon.ru	www.powercom-ups.ru	www.powerman.ru
Средняя розничная цена в Москве, у.е.	60	45	35	42	40
Рабочая мощность, вольт-ампер	475	300	400	425	400
Тип устройства	Line-Interactive	Line-Interactive	Line-Interactive	Line-Interactive	Line-Interactive
Гарантийный срок, месяцев	24	24	24	24	24
Наличие связи с ПК	-	-	+	-	-
Количество разъемов питания	3+1 фильтр	3+1 фильтр	3	2	3
Вес, кг	5,72	6,3	5	5,7	5
Защита телефонной линии	-	-	+	-	-
Возможность "холодного включения"	-	-	+	-	+
Время зарядки до 90% мощности (паспортное), часов	8	6-10	4	4	6-8
Рабочие условия	Влажность 0-95%, температура 0-40°C	Влажность 0-95%, температура 0-40°C	Влажность 0-95%, температура 0-40°C	Влажность 0-95%, температура 0-40°C	Влажность 0-90%, температура 0-40°C
Время переключения на батареи (паспортное), миллисекунд	2-4	2-4	3	2-4	2-4
Время работы от батарей (тестирование), мин:сек	13:47	5:31	9:25	10:14	9:43

рской мысли выглядят великолепно. В отличие от других протестированных источников, линейно-интерактивный ИБП от Powercom обладает всего лишь двумя разъемами для питания внешних устройств. В комплект входят два провода (сетевой и "межустройственный"), куце руководство по установке и гарантийный талон на два года сервисного обслуживания. Источник бесперебойного питания снабжен тремя индикаторами и одной управляющей

1 секунды. Если держать кнопку включения более трех секунд, то источник, как это ни удивительно, включается! Однократное нажатие кнопки при отсутствии питания отключает звуковую сигнализацию.

Экранировка ИБП порадовала — источник надежно защищен от воздействия на соседствующие

ла APC BK300 — такая же назойливая и раздражающая слух. По мере уменьшения заряда батарей вопль динамика ИБП способен воскресить мертвых тараканов и экстренно разбудить мирно спящих соседей. Причем после последнего "крика о помощи" сигнал ИБП слабо

поддается раздражениям извне и вообще не реагирует на нажатие спасительной кнопки "Power".

Режима "холодного включения" ИБП, к сожалению, не поддерживает, компенсируя это достаточно малой ценой и несколько большим временем работы от батарей.



устройства. А вот предохранитель, как водится, плавкий, что несколько снижает ценность ИБП в качестве рабочей лошади. Рано или поздно в поисках очень плавкой вставки пользователю придется залезть внутрь Kin-425A обеими конечностями. Впрочем, этот полунедос-

POWERMAN BACKPRO 400

Детище тайваньской фирмы PowerMan порадовало футуристическим внешним видом с обоснованной претензией на оригинальность. Боковые и верхние прорезы на корпусе придают ему весьма "устремленный" и "целенаправленный" (видимо, в будущее) внешний вид, к тому же обеспечивая прохладу установленным внутри компонентам. Дополнительное охлаждение устройству от PowerMan явно не мешает, ибо греется оно весьма ощутимо — в среднем до 40 градусов Цельсия. Таким образом, по нагреву PowerMan BackPro — явный "лидер".

PowerMan BackPro 400 — это линейно-интерактивный источник бесперебойного питания, не имеющий обратной связи с ПК. О любых неполадках в питающей сети ИБП извещает пользователя звуковыми сигналами. Лицевая панель устройства содержит два индикатора — светодиод рабочего режима и индикатор, сигнализирующий о наличии неполадок. В комплект поставки входит русскоязычное "микроруководство" по подключению ИБП, сетевой кабель и провод для подключения внешних устройств. Всего к источнику можно подключить до трех устройств. Честно сказать, мне не до конца понятна мотивация некоторых производителей, не включающих в комплект второй кабель. Работать на компьютере, состоящем из одного системного блока или из одного монитора... несколько затруднительно.

кнопкой. Индикаторы сигнализируют о работе ИБП в режиме "On-Line", "On-Battery" и о неисправности батарей. Диагностический режим батарей вызывается автоматически при старте, либо легким нажатием кнопки включения/выключения в течение

PowerMan BackPro 400

таток свойственен всем ИБП, кроме устройств от APC.

Лишние 25 В-А прибавили ИБП от Powercom несколько дополнительных десятков секунд в тесте на выносливость. По результатам нашего теста устройство проработало 10 минут 14 секунд. Звуковая сигнализация напомни-

В рабочий режим источник переходит практически моментально, в отличие от более "задумчивых" ИБП серии APC CS. На отключение питания PowerMan отреагировал писком чуть более противным и частым, чем IPPON, но, тем не менее, далеким от воя братьев по разуму все той же фирмы APC. По мере уменьшения заряда батарей частота звукового сигнала линейно нарастала. Никаких регуляторов громкости и любых других параметров источника бесперебойного питания опять же обнаружено не было.

С электромагнитным экранированием у PowerMan все в полном порядке: полевое тестирование показало полное отсутствие влияния ИБП на работу других компонентов системы — этот источник можно располагать и прямо на рабочем столе. Благо места он занимает немного.

Тест на выносливость показал очень и очень неплохие параметры устройства. Время работы от аккумуляторов составило **9 минут 43 секунды**, что весьма неплохо и соответствует результатам конкурентов. Но, в отличие от ИБП IPPON, с "умершими" батареями PowerMan сразу включаться не стал, заставив нас ждать в течение нескольких минут. После теста на выносливость ИБП, заново подключенный к сети, наотрез отказался признавать факт возвраще-

ния блудного питания и демонстративно мигал красным светодиодом. В итоге пришлось несколько раз включить и выключать строптивый ИБП для получения напряжения на выходе. Процесс инициализации занял порядка трех минут.

Тест на "холодное включение" ИБП прошел с честью, легко запустив компьютер при отсутствии входного напряжения в сети. Следует заметить, что само включение ПК от аккумуляторов требует нечеловеческого напряжения всех ресурсов и отнимает немалую часть заряда батареи — значение пиковой мощности, потребляемой при включении устройства, в несколько раз превосходит среднюю мощность, поглощаемую компьютером из электросети.



ность, поглощаемую компьютером из электросети.

ИТОГО

Подводя итоги нашего тестирования, хотелось бы сказать, что минимальная цена электрической страховки вашей системы достигла критического предела. За какие-то **40-50** усредненных единиц можно защитить себя от гибели оборудования стоимостью в сотни и тысячи долларов — и это не считая сохраненной информации, которая подчас бесценна.

Наше тестирование выявило двух несомненных лидеров по соотношению цена/качество. Победителем в абсолютном весе со значком "Лучшая покупка" стал источник бесперебойного питания от фирмы IPPON — разветвленная сервисная сеть, широчайшие возможности, качественное программное обеспечение и самая низкая из протестированных устройств цена.

Победителем в номинации "Мистер Мускул" или "Наш выбор" стал ИБП от лидера индустрии источников питания APC — Back-UPS CS 475-RS, обладающий беспрецедентным временем работы от батарей и целым букетом оригинальных технических находок. Именно этот источник позволит вам вкушать покой посреди электрических бурь и гроз.

С небольшим отрывом от APC идет детище фирмы PowerMan ("Редакция рекомендует"), помимо отличного дизайна и прекрасных технических характеристик обладающее немаловажным преимуществом — ценой. Если вы не хотите платить за лейбл бренда на передней панели и за дополнительные возможности, а для вас важно именно время работы системы от батарей, то PowerMan — это ваш выбор.

Впрочем, остальные источники тестирования также проявили себя вполне достойно и отлично подойдут для любого домашнего и офисного использования. Удачи вам в борьбе за свет во всем мире!

Благодарим фирму "Фарго", официального дилера компании "Формоза" (www.fargo.ru) за предоставленные на тестирование устройства.

Измени представление о настольном компьютере

EZ-Buddie

Добавь
мощности



- Стильный алюминиевый корпус

- Внешняя система управления частотой процессора

- Card reader 6-in-1

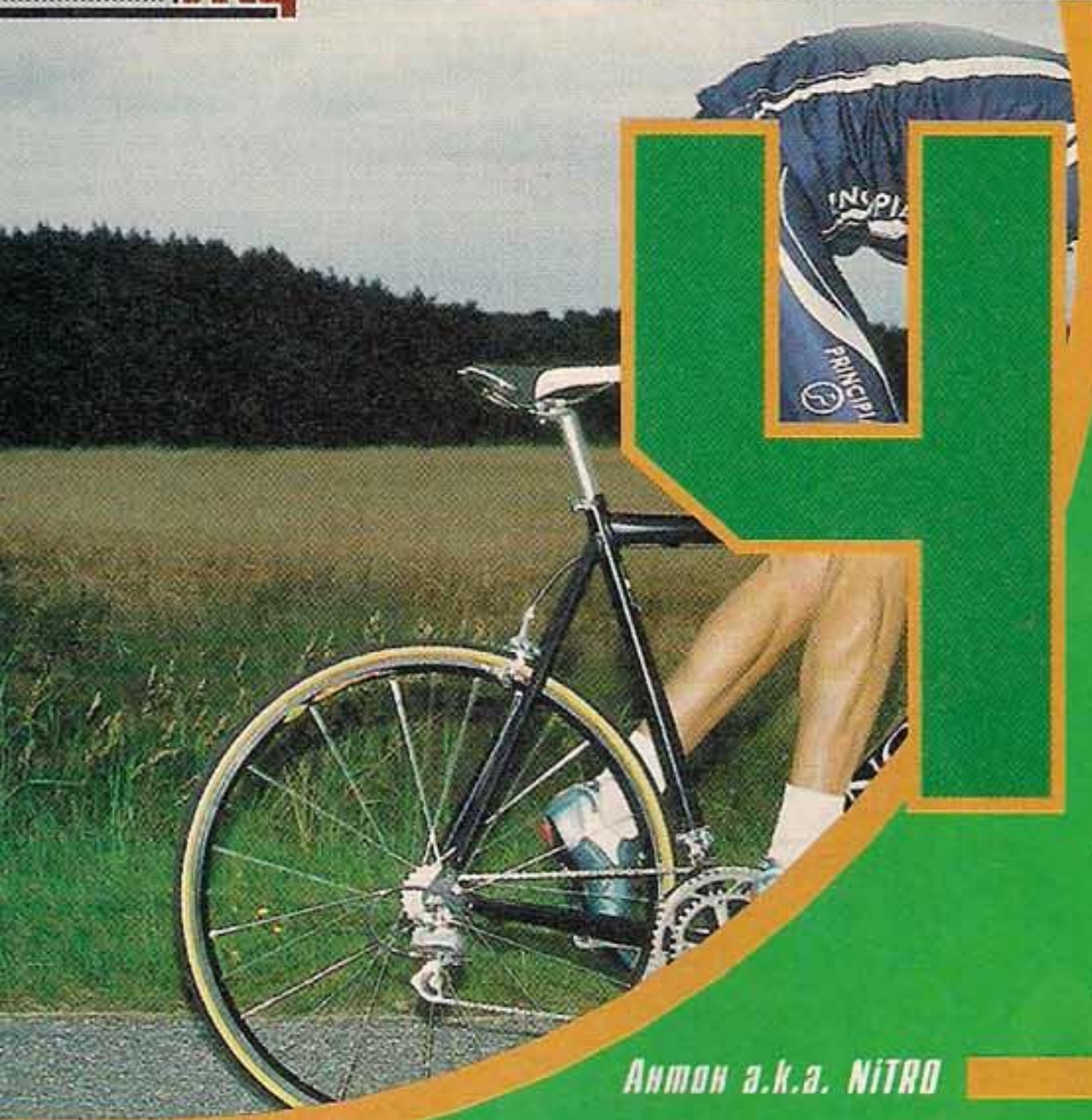
- Размеры 262x162x310



Официальные
дистрибуторы
в России

Boston PC
www.bostonpc.ru

3Logic Inc.
www.3logic.ru



Антон а.к.а. NITRO

ЧЕРЕЗ BIOS К МЕГАГЕРЦАМ

Как правильно разогнать видеокарту средствами BIOS

Идет война. Незримое противостояние р-п перехода и пытливых умов кустарных оверклокеров. Высокие температуры против кулеров. Рассчитанная погрешность против энтропии. В этой бескомпромиссной битве пригодны все средства. Особенно те, что были заимствованы у неприятеля. Такие, например, как разгон видеокарты через встроенные средства BIOS.

В ТЕОРИИ

Если ленивые разработчики не хотят оптимизировать свое творение под системы среднего класса, то нам придется идти к Магомету — то есть быть хитрыми сверх положенного природой. В большинстве своем хитрые и находчивые выбирают хардкорный разгон отдельных компонентов системы.

Попробуем рассудить здраво: что разогнать надо, а что — не стоит. Еще древним было известно о разгоне процессора. Смею предположить, что у подавляющего большинства читателей ЦПУ работает на пределе своих сил; кроме того, вопрос его разгона рассмотрен нами уже до дыр и технологических отверстий. Сразу за «камнем» идет видеокарта. Чем и как обычно разгоняют видеокарту? Не кричите, знаем сами — специальными программами-твикерами. Принцип их действия предельно прост. Вся соль состоит в изменении рабочих частот ядра и па-

мяти через драйвер видеокарты. Для нас в данном случае важно то, что эти изменения вступают в силу одновременно с загрузкой драйверов — то есть в момент старта операционной системы. Такой способ разгона далеко не идеален. Во-первых, твикер, в зависимости от кривизны рук гуру-программеров, отъедает некоторое количество памяти и процессорного времени. Плюс ко всему присутствие в памяти лишнего приложения напрямую способствует ее фрагментации и косвенно влияет на общие тормоза системы. Во-вторых, мы привязаны к программному обеспечению. Получается, если переставить плату на другой компьютер, все старания по подборке и тестированию подходящих частот чипа и памяти пойдут коту под хвост. Ну и третье соображение — самое очевидное. В каждой программе имеется как минимум один глюк, о котором не знает ее создатель, плюс ни один код не застрахован от критических сбоев. Зависеть от них в таком опасном и чреватом лесным пожарами деле, как разгон, — неприятно.

Таким образом, самое время задуматься о том, где же видеокарта хранит нужные значения частот ядра и памяти. Мы доподлинно знаем, что паспортные значения тактовых частот видеокарты не зависят от драйвера, операционной системы и конфигурации компьютера. По логике вещей выходит, что все нужные зна-

чения лежат не где-нибудь, а в BIOS платы. Итак, BIOS (от англ. Basic Input-Output System — Базовая Система Ввода-Вывода) является одним из важнейших компонентов, обеспечивающих правильную работу видеокарты. Именно в нем зашиты номинальные значения частот чипа и памяти. Поэтому, решив вопрос перепрограммирования BIOS, мы автоматически решим все проблемы, возникающие при использовании твикера. Мы не будем зависеть от программной среды, драйверов, погодных условий и прочих ненужных утилит.

Внимание! Вопрос замены, или просто — «перепрошивки», BIOS более чем серьезен. Одна, даже самая незначительная, ошибка повлечет за собой массу проблем. В связи с этим мы крайне рекомендуем внимательно ознакомиться с мерами предосторожности, описанными далее.

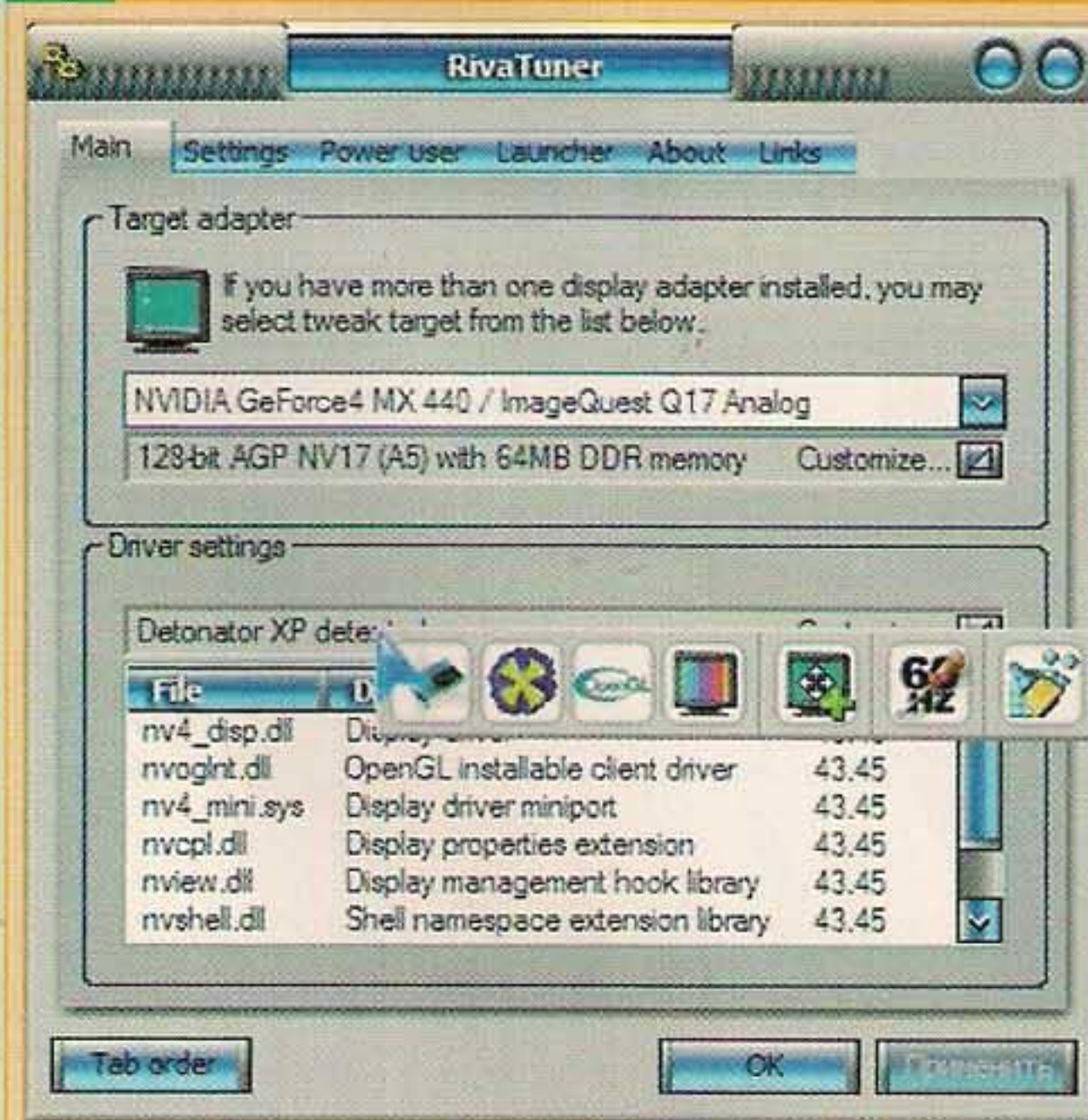
А ЧТО, ЕСЛИ?

Как я уже говорил, перепрошивка видеокарты — дело серьезное. На случай всяческих «чз-пэ» необходимо создать дискету аварийного восстановления BIOS. Так как в случае порчи BIOS плата перестанет выполнять свои обязанности — то есть картинки на мониторе не будет. Процесс восстановления должен быть автоматизирован, отложен и неоднократно проверен. Начиная с момента помещения дискеты в дисковод и заканчивая возвращением видюхи к жизни — рука пользователя не должна касаться клавиатуры.

Дабы облегчить жизнь нашим замечательным читателям, мы решили самостоятельно сваять и отладить два образа готовых загрузочных дискет для прошивки и восстановления погибшего BIOS видеокарты. Раздобыть их можно **на нашем компактe**. После установки с диска на свет божий должны явиться три файла: **ati.ima**, **nvidia.ima** и **rewrite.exe**. Первые два файла представляют собой образы загрузочных дискет; последний обязуется записать эти образы на обычные дискеты.

Нам понадобится одна чистая дискета, предварительно отформатированная в файловой системе FAT. Желательно, чтобы дискетка была новая, так как проверенные временем старички имеют подлое свойство не отвечать за сохранность записанной информации. Далее запускаем **rewrite.exe**. Программа предложит указать имя исходного файла с записываемым образом — «Enter disk image source file

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ТВИКИНГ



Ликуйте, товарищи! Один из самых популярных программных твикеров для видеокарт от NVIDIA теперь поддерживает «вражеский» графический процессор ATI Radeon. Из всей массы нововведений в последней версии RivaTuner можно выделить разблокировку ограничений на разгон в драйверах ATI Catalyst. Для тех, кто в танке, поясню. Дело в том, что драйвера ATI Catalyst блокируют возможность разгона некоторых плат. Проще говоря, когда вы запускаете полноэкранное 3D-приложение, драйвер автоматом сбрасывает частоты чипа и памяти на заводские. Обойти эту засаду до недавнего времени не представлялось возможным. Теперь же достаточно установить RivaTuner и запустить нужный скрипт для разблокировки.

name:". В зависимости от типа установленной видеокарты вводим "NVIDIA.IMA" либо "ATI.IMA". После чего программа попросит указать имя дисковда с девственно чистой дискеткой — "Enter target diskette drive: "; здесь смело вводим "A". Дисквод зашуршит немногочисленными головками, и через несколько минут наша дискета будет готова.

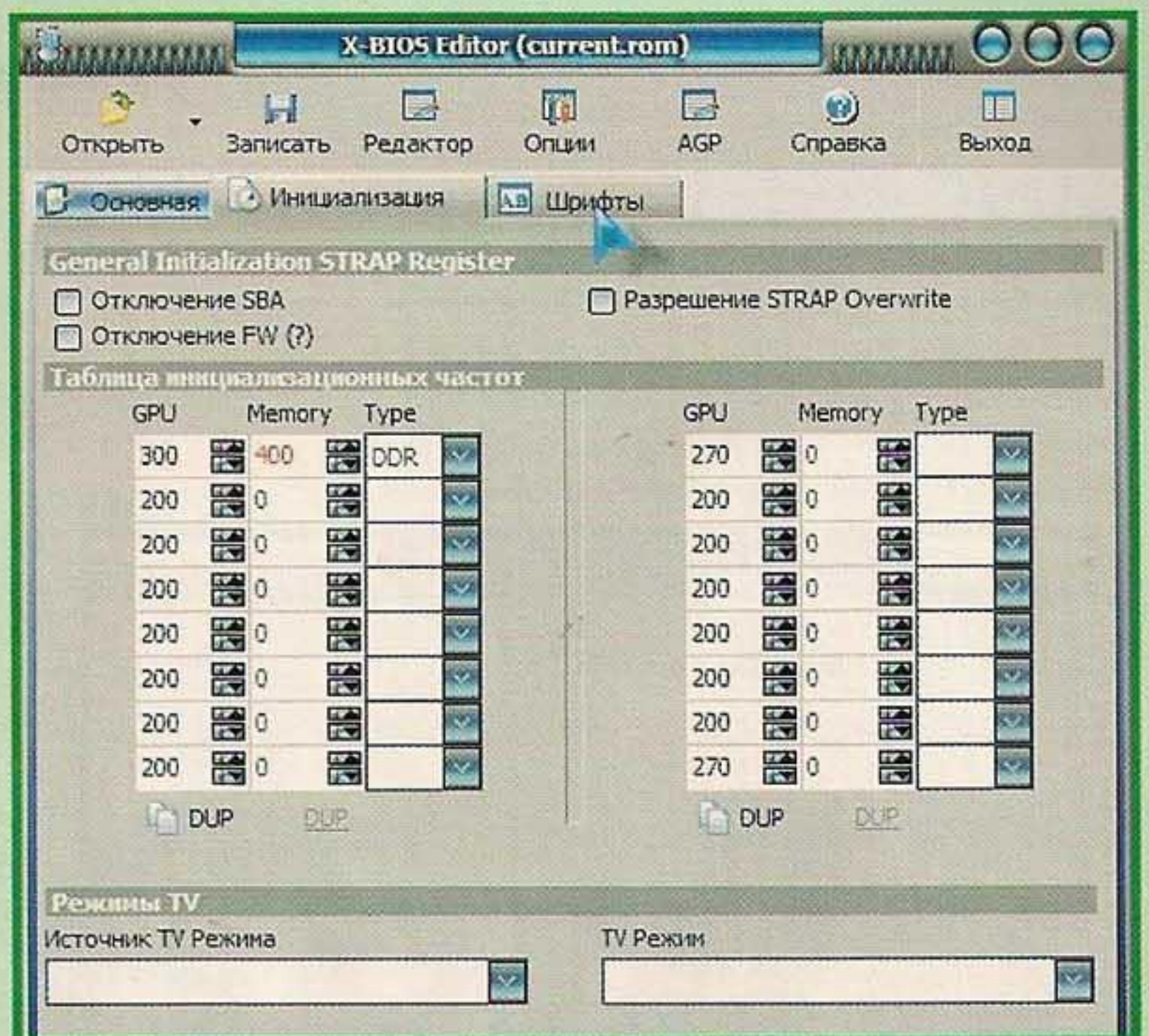
Следующим шагом необходимо правильно настроить BIOS вашего компьютера. В зависимости от типа материнской платы и текста загрузочного приглашения для "попадания" в BIOS нужно нажать клавиши Del или F1 в самом начале загрузки компьютера (ничего страшного, если вы нажмете эти клавиши многократно). Затем вам следует настроить систему так, чтобы она грузилась именно с дискеты. Например, в AWARD BIOS и AMI BIOS это делается через пункты меню BIOS FEATURES SETUP -> Boot sequence, где выставляется значение "A,C:".

Теперь грузимся с готовой дискеты — то есть вставляем ее в дисквод и перезагружаем компьютер. После перезагрузки компьютер выдаст трехстрочное меню. Для аварийного сохранения родной прошивки выбираем вторую строчку — "Backup my VGABIOS, please!", перезагружаемся. Поздравляю! Отныне на дискете есть два файла с BIOS вашей видеокарты: original.bin для аварийного восстановления и new.bin для последующего редактирования. И если вдруг BIOS видеокарты падет смертью храбрых, не отчаивайтесь, вставляйте нашу дискетку и перезагружайте компьютер. Не пройдет и минуты, как все будет восстановлено. Только не забудьте одно важное правило: после нажатия Reset и до последующей перезагрузки ни в коем случае не трогайте клавиатуру!

АПГРЕЙДИМ BIOS

Подготовив плацдарм для организованного отступления, перейдем непосредственно к сути вопроса — то есть к изменению содержимого BIOS. Для этого вооружимся, так сказать, софтом первой необходимости. Подкорректировать прошивку видеокарты нам помогут X-BIOS Editor (для NVIDIA) и BIOSEdit (для ATI). Вкратце поведаю о том, как работать с подобными программами.

На первой вкладке редактора X-BIOS Editor представлены информационно-познавательные атрибуты BIOS. Некоторый интерес представляет группа "Информационный блок PCI". Поля Device IDa, Sub Vendor ID и Sub Device ID отвечают за идентификацию видеокарты в среде Windows. Например, если изменить ID чипсета (Device IDa) на значение "0282", наша видеокарточка прикинется GeForce4 Ti4600. А если сменить ID производителя (Sub Vendor ID) на "1043" и ID модели платы (Sub Device ID) на "801F" и впоследствии установить в операционке родные драйвера от ASUS, то плата начнет выдавать



X-BIOS Editor. Святая святых — таблица стартовых частот видеокарты.



Худо-бедно, но со вкусом — ATI BIOSEdit.

себя за ASUS V8460 ULTRA. Заметим, что все шестнадцатеричные значения упомянутых ID и их краткие описания можно просмотреть, нажав кнопку "... "справа от значения атрибута.

С ATI'шным редактором все иначе. Аналог набора атрибутов "информационный блок PCI" запрятан под кнопкой SubSys. Пользователю дозволено править только поля Subsystem ID и Subvendor ID. При этом толку от изменения второстепенных значений производителя и модели видеокарточки практического никакого. Ибо на все платы производства ATI устанавливаются стандартные драйвера ATI Catalyst, которые опознают устройство по неприкосновенному и неизменяемому Device и Vendor ID.

Долгожданный оверлокерский раздел X-BIOS Editor — он же закладка "Инициализация". Именно здесь по мановению курсора свершится таинственная мистерия "аппа-

ратного" разгона. Кстати, прежде чем выставлять частоты, обратите внимание на то, что "инициализационные частоты" в X-BIOS Editor разделены на два столбика. Зачем это надо? Поясню. Первый столбец отвечает за частоты ядра и памяти типа DDR, второй же — за чипсет и память SDR-моделей. Если у вас видеокарта с DDR-памятью, то смело правьте левый столбик, иначе — беритесь за правый.

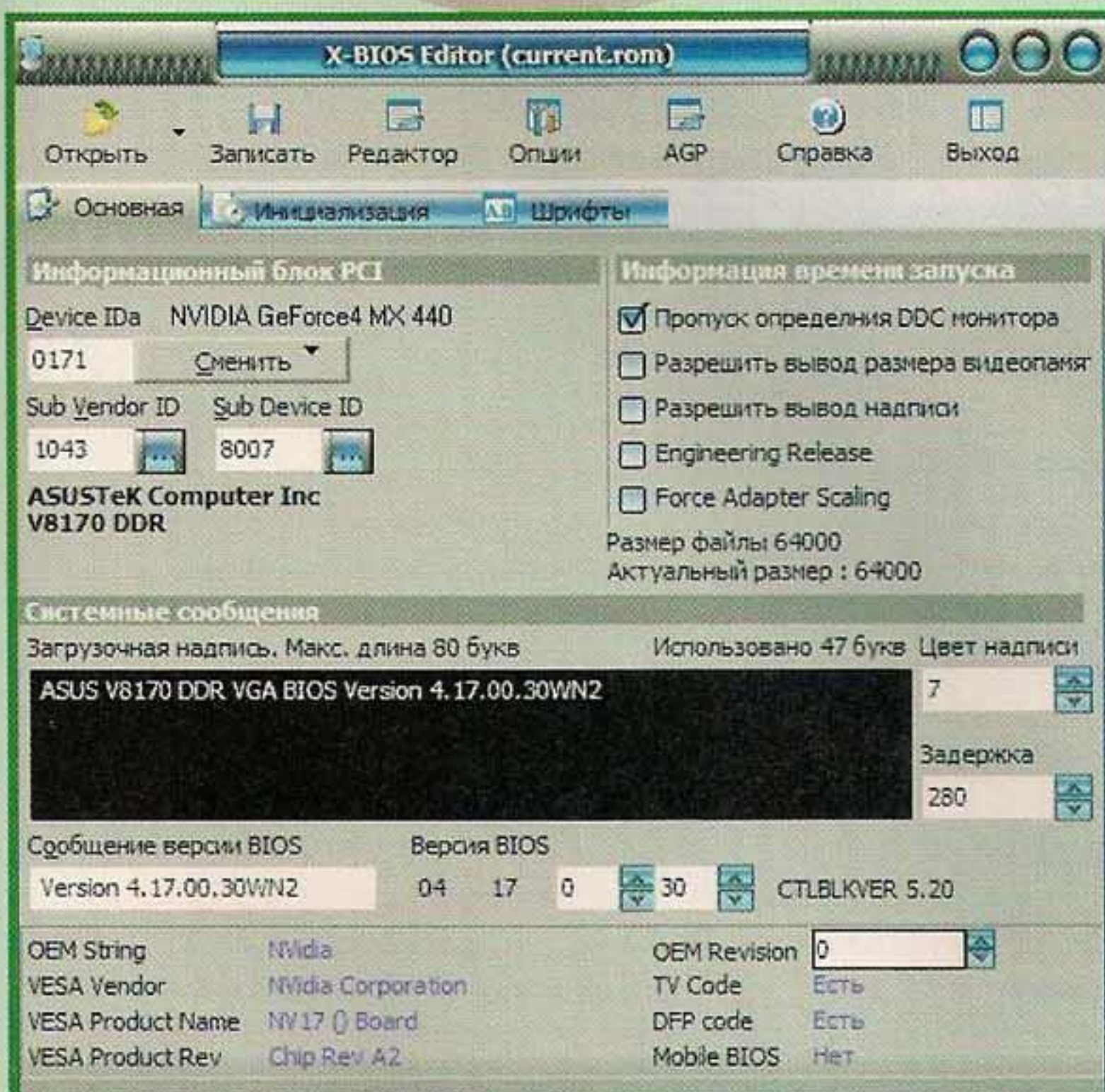
Мы настоятельно рекомендуем сначала испытать повышенные значения частоты на любом программном твикере, а только

потом выставлять их в BIOS. Как вариант тестовой программы подойдет 3DMark2003. Разгоняем карточку, запускаем 3DMark на часок-другой и смотрим. Если в процессе тестирования ваше острое зрение и тонкий слух не уловили каких-либо аномалий — можете смело браться за редактирование прошивки.



Матрица везде! И даже в BIOS видеокарты...

Разработчики BIOSEdit вынесли на главное окошко программы только самое необходимое — частоты чипсета и памяти, информацию о версии прошивки и пару-тройку кнопочек. Обратите внимание на галочку "In File Check sum OFF" в верхней части окна программы. Жизненно важно, чтобы галочка была включена перед тем, как вы сохраните прошивку на диск. Иначе впоследствии программа перепрошивки



Знакомьтесь: X-BIOS Editor во всей красе.

BIOS выдаст ошибку контрольной суммы CRC.

Напоследок, в качестве бонуса, мы припасли для вас нечто из ряда вон выходящее. Думаю, вы не раз сталкивались с синим "экраном смерти" Windows? Порой этот мрачный предвестник перезагрузки пытается сообщить нам нечто полезное — мол, Ctrl+Alt+Del нажать надо или еще чего-то; а порой — просто ругается непонятными символами. Эти непонятные символы есть реакция вашей видеокарты на чуждый ей русский язык. Причина — в BIOS видео-

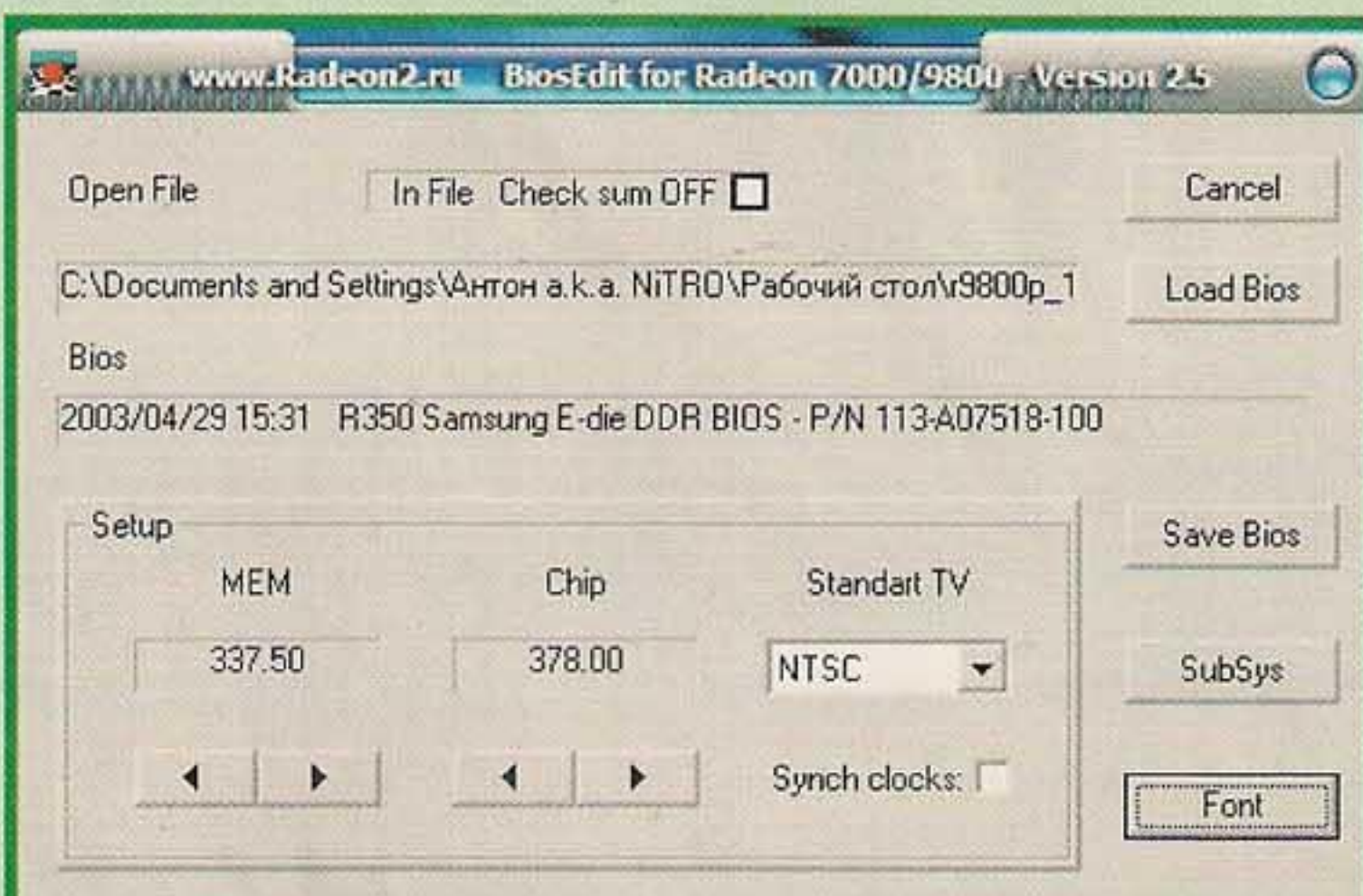
ПРИВЕРЖЕНЦАМ ATI ПОСВЯЩАЕТСЯ

Да, существует альфа-версия VideoBIOS Extender, предназначенная исключительно для видеокарт ATI Tech. Упомянутая альфа поддерживает ограниченное количество видеокарт, а именно:

- ATI Radeon 9500 GL/PRO;
- ATI Radeon 9600 GL/PRO;

- ATI Radeon 9600 PRO;
- ATI Radeon 9700 PRO/FireGL;
- ATI Radeon 9800 GL/SE/PRO.

Рекомендуем пользоваться данной версией с большой осторожностью, ибо пока ее статус "в разработке" не позволяет говорить о стопроцентной надежности и стабильности.



Скромность во всем, даже в интерфейсе.

карты записано лишь несколько самых примитивных англоязычных шрифтов. Они нужны для отображения сообщений BIOS материнской платы и для работы платы в текстовом режиме. Стандартно при загрузке локализованной операционной системы включается некий драйвер, который в обход BIOS вносит поддержку отображения символов кириллицы. Так вот, если этот драйвер внезапно дает сбой, вылезают сообщения на непонятном "восточном" языке.

Есть предположение, что прошивка с поддержкой кириллицы предотвратит появление иероглифов. Для добавления поддержки русского языка в X-BIOS Editor используется вкладка "Шрифты". Для каждого набора символов (8*8, 8*14 и 8*16) нажимаем кнопку "Сменить", переходим в папку, куда вы распаковали набор локализованных шрифтов с нашего компактa, и выбираем нужный файл (8x8.fnt, 8x14.fnt и 8x16.fnt соответственно). По аналогии поступаем и с BIOSEdit, где вкладке "Шрифты" соответствует кнопка Font.

VIDEOBIOS EXTENDER

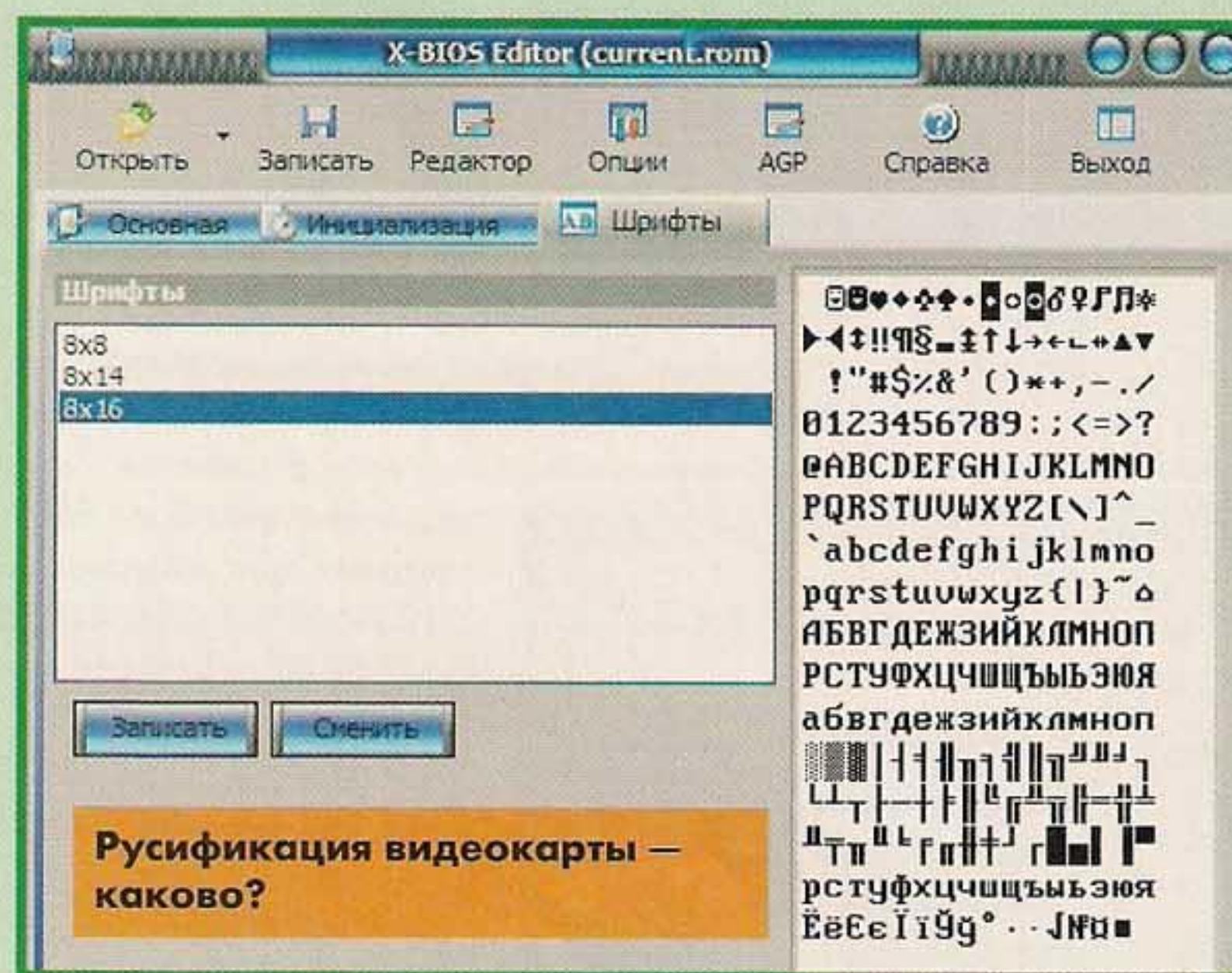
Аппаратно-BIOSный разгон — это, конечно, хорошо. Но как быть, если изменять частоты ядра/памяти вам по долгу службы хотелось бы многократно, а испытывать судьбу, перепрошивая видеокарточку по несколько раз, совсем не хочется? Решение есть. Отечественная оборонка в лице тов. Serj'a (testmem@nm.ru) разработала отличную приладу к стандартному BIOS видеокарты. Встречайте — VideoBIOS Extender.

Работает это чудо просто. Микрокод VBE встраивается в программный код прошивки видеокарты и расширяет ее стандартные возможности. В случае острой необходимости тактовые частоты видеокарты можно с легкостью изменить прямо "на лету", не загружая операционную систему и не устанавливая никаких дополнительных программ. Для этого после включения компьюте-

ную способность шины AGP. Увы, сия вкусность поддерживается далеко не всеми видеокартами. Включение FastWrites, если вкратце, позволяет несколько повысить быстродействие нашей карточки. Поддерживается почти всеми моделями.

Увы, но VBE работает стабильно только под видеокартами производства NVIDIA. Владельцы Radeon'ов молча покуряют в сторонке или, надев бушлат Матросова, тестируют альфа-версию. Кроме того вопреки сложившейся

традиции мы не станем обещать разместить данную программу на диске, так как на момент написания статьи разрешение автора не было получено. Если ситуация не изменится, то скачать гениальную VBE вы сможете с официального сайта проекта www.testmem.narod.ru



Русификация видеокарты — каково?

Покончив с теорией, переходим к практической части нашего эксперимента. Прежде чем приступить к

собственно редактированию, надо где-то раздобыть файл — копию или, как его еще называют, "образ" программы BIOS. Как вариант, можно использовать родной образ вашей видеокарты. Надеемся, что вы внимательно прочли главу "А что, если..." и уже создали дискету аварийного восстановления. В этом случае топчем в корневую директорию гибкого диска A:. Там затаился файл new.bin (не путать с original.bin). Перед началом эксперимента он представляет собой не что иное, как оригинальную прошивку вашей карты, резервную копию которой мы заботливо припасли для редактирования.

Еще один приемлемый вариант — скачать референсную версию образа от производителя. Владельцам GeForce придется собирать с миру по нитке, ибо никаких массовых залежей BIOS в Сети не обнаружено. С ATI Radeon все в точности до наоборот. Внушительные коллекции готовых прошивок лежат на <http://www.blacklodge.narod.ru/bios>.

Отредактировав прошивку, сохраняем ее на нашу дискету с именем new.bin. Далее, если вы желаете расширить стандартные возможности BIOS с помощью VideoBIOS Extender, необходимо также распаковать содержимое архива VBE.ZIP на нашу загрузочную дискету. С

помощью команды install new.bin (в "Пуск" -> "Выполнить" набираем a:\install new.bin) микрокод VBE добавляется к новому файлу прошивки BIOS. Теперь, записав его в видеокарту, мы автоматически запишем в нее и микрокод утилиты VBE.

Если все этапы прошли успешно, приступаем к завершающей части операции. Грузимся с дискеты. Сплюнув через левое плечо, выбираем третий пункт меню "Update my VGABIOS, please!" и ждем... Процесс прошивки длится

около 15 секунд. В течение этого времени не выключайте и не перезагружайте компьютер — иначе всему конец, придется возвращаться к печальной главе "А что, если?". В финале нужно перезагрузить компьютер, если он не перезагрузился автоматически, и оценить результат своих стараний.

И НАПОСЛЕДОК...

Помните, что перепрошивка BIOS — весьма щекотливый процесс. Платы с затертыми BIOS не подлежат гарантийному обслуживанию. В случае неудачи и игнорирования инструкций главы "А что, если?" вашей любимой видеокарте грозит вечное забвение среди пыльной кучи бесполезного хлама... Удачи!



Чудо мысли программиста — VideoBIOS Extender.

Хочешь



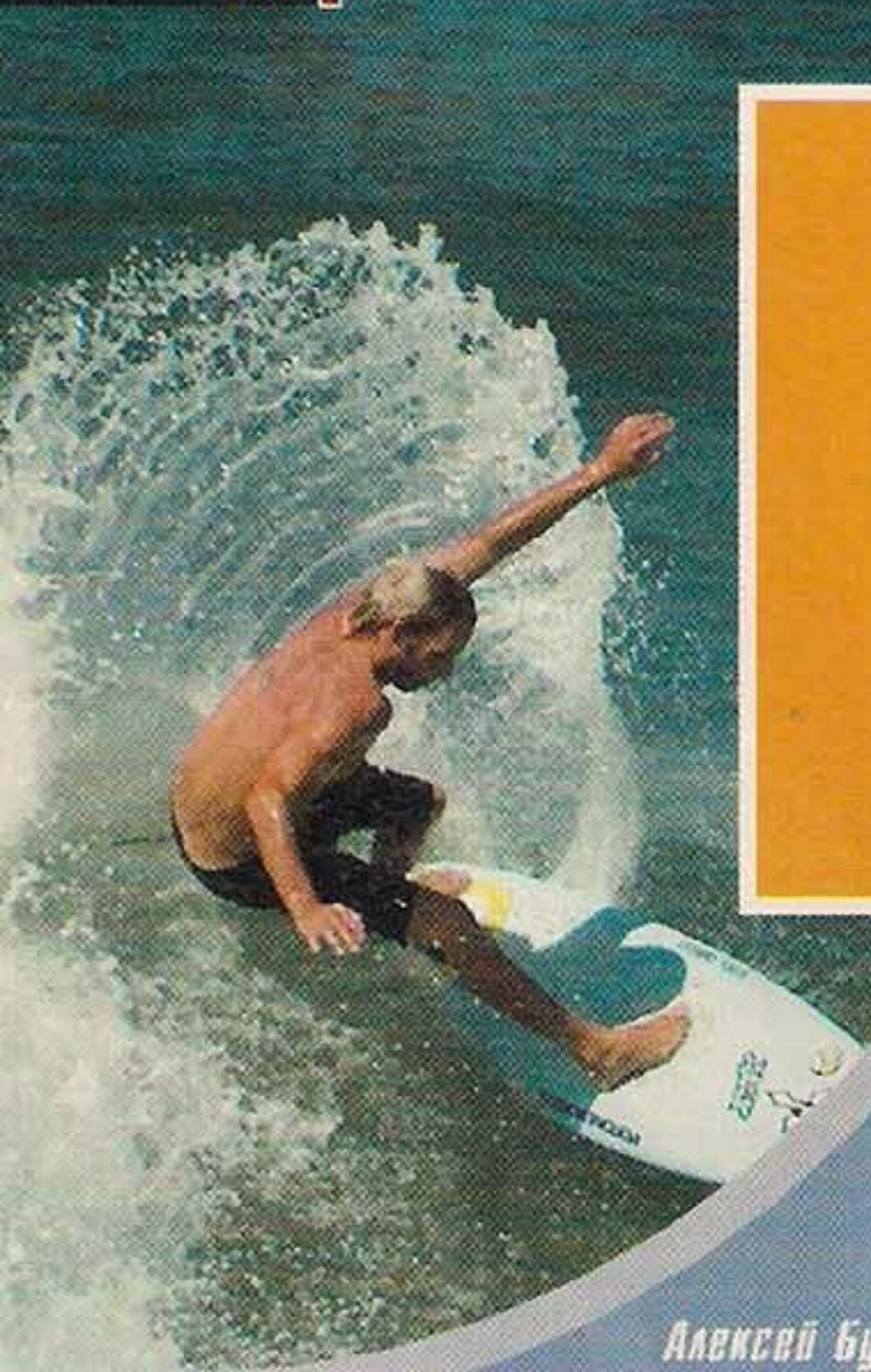
Genius

ищи

В



095)775-7566 729-5244 729-5255



ПОЙМАТЬ ВОЛНУ

*Как правильно расставить
многоканальную акустическую систему*

Алексей Бутрин

Покупка многоканальной акустической системы — лишь первый и не самый сложный шаг на многотрудном пути к звуковой nirване. И, если вы покупали многокомпонентный набор колонок не только на зависть друзьям и на погибель злым соседям — любителям Киркорова, но и для достижения качественного звука в домашних условиях, стоит задуматься о действительно важном вопросе — правильной расстановке акустической системы.

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

На секунду представим, что вы еще не приобрели заветный набор из пяти колонок и сабвуфера. Если дело именно так и обстоит, то это даже лучше. Сначала зададимся вопросом, для каких целей используются акустические системы вообще и многокомпонентная акустика в частности. Вопрос совсем не абсурдный, как может показаться на первый взгляд. Самая «древняя» задача для колонок, вне всякого сомнения, — прослушивание музыки. Любители компьютерных игр без труда назовут вторую задачу — озвучивание компьютерных игрушек. И, наконец, третья задача, ставшая особо актуальной после снижения цен на DVD-приводы и DVD-диски, — воспроизведение многоканального звука при просмотре фильмов.

Совершенно очевидно, что для прослушивания музыки многокомпонентная система необязательна, хотя бы по той простой причине, что самые ходовые звуковые форматы — MP3 и CD-Audio — рассчитаны на два канала, то есть — на классическое стерео. Более того, практика показывает, что по цене недорогого комплекта формата 5.1 можно приобрести едва ли не на порядок лучшую систему всего из двух колонок и сабвуфера (обозначается как 2.1). Мне на собственном опыте довелось убедиться, что даже недорогие тридцатидолларовые колонки без сабвуфера звучат лучше многокомпонентных систем стоимостью более \$100. Соответственно, если вы крайне редко играете в игры и лишь изредка смотрите DVD, зато регулярно слушаете музыку, покупать многокомпонентную систему бессмысленно — рациональнее потратить деньги на пару хороших колонок или систему 2.1.

А вот для компьютерных игр многокомпонентная система с каждым днем становится все бо-

лее необходимым атрибутом, так как количество игр с поддержкой EAX растет день ото дня.

Просмотр DVD — задача еще более ответственная. Отсутствие многокомпонентной системы в этом случае лишает зрителей едва ли не половины удовольствий. И если для игр можно ограничиться «скромной» системой в ценовом пределе до 150 долларов, то для получения максимального удовольствия от просмотра фильмов нужно присмотреть что-то более внушительное и дорогостоящее. Поэтому к выбору акустической системы для просмотра DVD-фильмов и последующей расстановки колонок необходимо отнестись с максимальной ответственностью.



Так выглядит звуковая студия, где обычный звук превращается в пятиканальный.

НАЗАД, НА УРОКИ ФИЗИКИ

Прежде чем приступить к расстановке системы в комнате, вспомним школьные уроки физики. Четкое понимание принципов распространения звуковых волн в пространстве комнаты поможет избежать типичных ошибок, которые являются главной причиной некачественного звука.

Звуки, воспроизводимые акустическими системами, делятся на несколько составляющих. Самая важная составляющая в общей звуковой картине помещения — это «прямой» звук, который идет к слушателю по кратчайшему пути непосредственно от динамиков акустических систем. Для обеспечения качественного «прямого» звука необходимо придерживаться следующего правила: на пути звука, идущего от колонок к слушателю, не должно находиться препятствий. Это правило относится не только

к фронтальным, но и к тыловым колонкам.

Помимо прямого звука мы также слышим однократно отраженный звуковые волны и многократно отраженный звук (эхо). Было бы большой ошибкой считать, что единственно необходимая составляющая в звучании системы — прямой звук. Если полностью избавиться от отраженных волн и эха, общая звуковая картина сильно потеряет в яркости и насыщенности: звук при просмотре будет невыразительным и нереалистичным. Этот факт объясняется тем, что в реальной жизни мы всегда слышим эхо и отраженные звуковые волны, что и позволяет нам, руководствуясь одним только слухом, отличать одно помещение от другого (например, стадион от сортира).

Для достижения качественного звучания звуковые характеристики разных стен помещения должны быть сбалансированы, грубо говоря — не должны сильно отличаться друг от друга. Не секрет, что любой материал может поглощать, отражать или рассеивать звуковые волны. К звукоотражающим материалам в комнатах относятся стены, оклеенные обоями, застекленные книжные полки и другие твердые материалы с гладкой поверхностью. Типичные звукоотражающие объекты — оштукатуренные стены, открытые книжные полки и практически все объекты с угловой или шероховатой поверхностью. А шторы и ковры относятся к звукопоглощающим материалам (звуковым «демпферам»).

Рассмотрим типичный пример: одна из стен комнаты оклеена обоями и имеет два незастекленных окна (то есть преобладают звукоотражающие поверхности), а во всю длину противоположной стены стоят незастекленные книжные шкафы (преобладают звукоотражающие поверхности). В такой ситуации нарушение симметрии правого и левого звукового канала при прослушивании неизбежно. Проблему можно решить, задрапировав стену с обоями и окнами ковром, а сами окна можно повесить плотными шторами.

Особое внимание следует уделить задней по отношению к слушателю стене помещения: чем меньше эта стена отражает звук, тем больше пространства в общей звуковой картине. И наоборот — при сильном отражении звука от задней стены у слушателя возникает стойкое



ощущение, что он находится в небольшом замкнутом пространстве. Вы ведь не хотите при просмотре киноцен, снятых на просторе, почувствовать себя запертым в бункере?

Еще одна серьезная проблема, особенно актуальная для маленьких помещений, — «стоячие» волны, которые возникают в результате попадания в резонанс низкочастотных звуковых волн, отраженных от стен. На слух стоячие волны воспринимаются как неестественные подъемы или провалы баса. Для борьбы с этим явлением можно использовать два метода — поэкспериментировать с положением сабвуфера и закрыть отражающие поверхности звукопоглощающими материалами: повесить окна плотными шторами, на пол положить ворсистый ковер и так далее.

СОЮЗ ФРОНТА И ТЫЛА

Не нужно обладать большим воображением, чтобы понять, что рядовая жилая комната мало приспособлена для нужд домашнего кинотеатра. Поэтому зачастую воспользоваться схемами расстановки колонок, которые описаны в документации к системе, попросту невозможно. Но существует ряд простых правил для расстановки сателлитов, которые если и не позволят добиться идеального звучания, то, по меньшей мере, помогут максимально приблизиться к идеалу.

Начнем с самого главного — с фронтальных сателлитов, от правильного расположения которых зависит стереопанорама звуковой картины. Главное правило расположения фронтальных колонок состоит в том, что их акустические излучатели (динамики) должны быть направлены на слушателя. Второй по важности вопрос — ориентация динамиков фронтальных колонок и центрального сателлита в одной плоскости. Другими словами, центральный сателлит и фронтальные колонки должны быть расставлены так, чтобы через центр их динамиков можно было мысленно провести прямую линию. По вертикали колонки должны быть установлены приблизительно на уровне головы слушателя. Но возможны и небольшие отступления от описанных правил. Нередки ситуации, когда колонки просто физически невозможно

корректно разместить по вертикали, например, из-за мебели. В такой ситуации допускается размещение сателлитов под потолком, с условием, что динамики колонок будут сориентированы на слушателей. Справедливости ради заметим, что с расстановкой правого и левого фронтальных сателлитов проблемы возникают редко, зато с расположением центрального сателлита — напротив, очень часто. В такой ситуации можно отойти от правила расположения динамиков на одной линии, например, поставив центральный динамик сверху на монитор. Но при этом для сохранения баланса звуковой картины центральный динамик надо немного наклонить, сориентировав его звуковые излучатели на зрительный зал. Простейший

способ убедиться в том, что излучатели колонок сориентированы точно на слушателей, — воспользоваться зеркалом: попросите кого-то из друзей занять место слушателя, а сами займитесь расстановкой сателлитов, прикладывая к фронтальной панели колонок зеркало; если ваш напарник видит свое отражение, значит колонка сориентирована правильно.

Старайтесь не ставить колонки на книжные полки или в другие ниши, это может крайне негативно повлиять на их звучание. Во-первых, колонка излучает звуковые волны не только вперед, но и сзади, и по бокам. Во-вторых, любая ниша является естественным резонатором, который может исказить звуковую картину совершенно непредсказуемым образом. Если вы все же решились на «замуровывание» колонок по эстетическим или каким-либо другим соображениям, знайте, что и в этой ситуации есть эффективные способы мини-

мизирования звуковых искажений. Для этого необходимо закрыть полость ниши фальш-панелью с отверстием точно по размеру колонки, а пространство между колонкой и стенками полости заполнить звукоизолирующим материалом, например ватой.

Большое влияние на общее качество звуковой картины оказывает и расположение тыловых колонок. Не стоит размещать тыловые колонки вплотную к задней стене, это приведет к усилению эха и, соответственно, к ухудшению пространственных эффектов. Идеальный вариант — размещение тыловых сателлитов на расстоянии в несколько метров от задней стены. Мощные колонки предпочтительнее установить на специальных стойках в некотором отдалении от боковых стен, тогда как маломощные сателлиты стоит повесить вплотную к голым боковым стенам, которые послужат отражателем и, таким образом, усилят бас и придадут звучанию тыловых колонок дополнительную мягкость

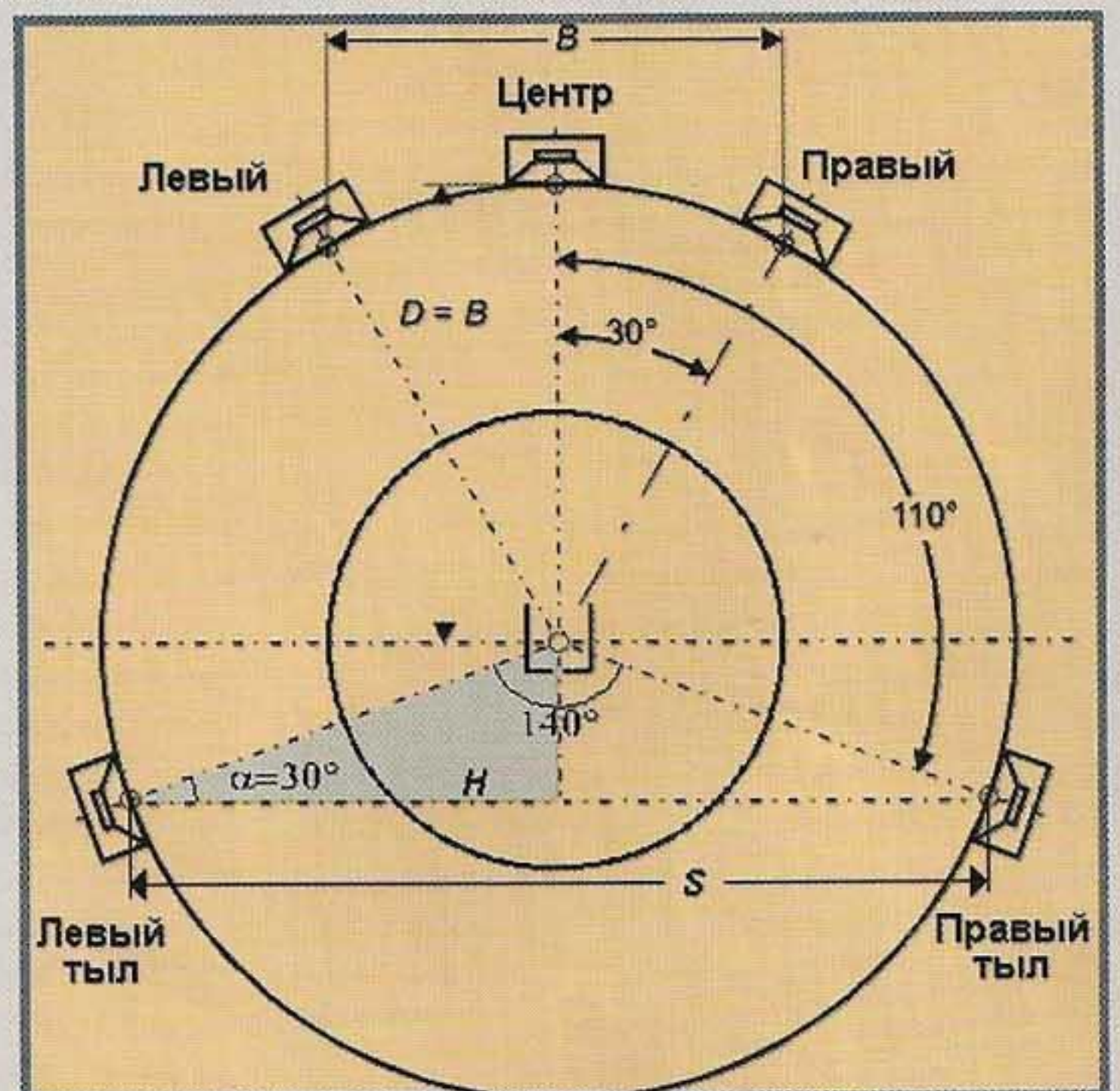


Схема Dolby Labs.

и теплоту. В отличие от фронтальных колонок, тыловые не обязательно ориентировать динамиками на слушателей. Тем не менее для достижения качественной пространственной картины это сделать не мешает.

С выбором места для сабвуфера обычно проблем не возникает вовсе: органы слуха человека устроены таким образом, что не могут определить направление, откуда исходит низкочастотный звук. Поэтому сабвуфер без особого ущерба для качества звучания можно смело размещать практически в любом месте комнаты. Однако не стоит ставить его в угол, так как в этом случае низкочастотные волны будут отражаться от двух стен сразу, что повысит вероятность возникновения стоячих волн. Идеальный вариант — размещение сабвуфера в 20-30 сантиметрах от любой стены помещения на равном удалении от углов комнаты.

После того, как мы рассмотрели основные правила размещения фронтальных и тыловых колонок, имеет смысл ознакомиться со схемой идеальной расстановки сателлитов, разработанной Dolby Labs — организацией, которую без преувеличения можно считать крестной мамой многоканального звука.



Итак, согласно рекомендациям Dolby Labs:

- все сателлиты должны быть расставлены по периметру окружности, центром которой является слушатель;

- расстояние между фронтальными колонками (значение B на приведенной схеме) должно быть равно расстоянию от колонок до слушателя (значение D), другими словами, фронтальные колонки и слушатель должны образовывать вершины равностороннего треугольника;

- угол между тыловыми сателлитами должен составлять 140 градусов.

Для приведенной схемы (см. рис. "Схема Dolby Labs") зона идеального прослушивания (то есть зона, в которой пространственные эффекты слышны лучше всего) будет представлять собой круг с радиусом $1/2 \cdot D$, то есть — вдвое меньше радиуса круга, по которому расставлены колонки.

Проиллюстрируем использование этой схемы для малогабаритной комнаты размером 5х3 метра. Для простоты будем считать, что в комнате нет мебели. Будем отталкиваться от размещения тыловой акустики, которую мы разместим вплотную к боковым (длинным) стенам. Напомню, что такой способ расположения тыловых колонок дает лучшие результаты при использовании маломощных систем (а мощная система для маленькой комнаты и не нужна). Итак, расстояние между тыловыми колонками будет равняться 3 метрам.

Еще раз взгляните на схему, а точнее — на закрашенный прямоугольный треугольник на ней. Нам известна длина одного из катетов этого треугольника, $H=S/2=1,5$ м. Также нам известно значение угла между этим катетом и гипотенузой D, длину которой нам и нужно определить. Вспомним школьный курс геометрии и вычислим значение D по формуле $D=H/\cos(\alpha)=1,5/\cos(30)=1,73$ м. Таким образом, мы получили значение для расстояния между правым и левым сателлитом (на такое же расстояние все сателлиты должны быть равноудалены от слушателя). Более того, теперь нам известен и диаметр круга для зоны идеального звучания в комнате с такими габаритами (при условии, что колонки расставлены согласно схеме), этот диаметр также равен 1,73 м, то есть получаем круг диаметром чуть больше полутора метров — совсем негусто.

Этот пример хорош не только для расчета расстояний между колонками и пользователем. Он также показывает, что в маленькой комнате физически невозможно разместить многоканальную акустику для нескольких слушателей: в

круг диаметром чуть боль-

ше полутора метров можно втиснуть максимум двух человек. Так что, если вы планируете просматривать фильмы большой компанией, выделите для просмотра самую большую комнату в вашей квартире.

Теперь имеет смысл на практике рассмотреть применимость схемы, рекомендованной Dolby Labs. Сразу оговорюсь: как правило, расставить колонки строго "по схеме" либо невозможно, либо конечный результат будет невыгодным с эстетической или эргономической точки зрения (другими словами, акустическая система не будет вписываться в интерьер или будет мешать свободному перемещению по комнате). Поэтому можно немного "поиграть" с расположением сателлитов: современные звуковые карты позволяют в индивидуальном порядке регулировать громкость каждого сателлита, грех не воспользоваться этой возможностью. То есть сателлиты, которые стоят немного дальше, чем нужно, можно сделать погромче, а те, которые стоят ближе, чем рекомендует схема расстановки, — наоборот, тише. Однако злоупотреблять изменением громкости не стоит, так как АЧХ (амплитудно-частотная характеристика) любой колонки при изменении громкости воспроизведения также синхронно меняется, что может привести к резкому ухудшению звуковой картины в целом. Приблизительное расстояние, в пределах которого можно изменять расположение колонок (компенсируя отклонение от схемы изменением уровня громкости) без особого ущерба для качества звука, составляет $1/3 \cdot D$, то есть треть диаметра зоны идеального прослушивания.

И в заключение мы рассмотрим два практических варианта расстановки многоканальной акустики — для компьютерных игр и для просмотра DVD-фильмов. На первый взгляд принципиальной разницы между расстановкой колонок для игр и для фильмов нет. Однако вдумчивый подход приведет нас к противоположным выводам: игрок обычно сидит на расстоянии не более 50 см от монитора, а при просмотре фильмов, в особенности на мониторе с большой диагональю, расстояние может достигать нескольких метров. Таким образом, в первом случае центр зоны идеального прослушивания должен находиться близко к монитору, а во втором — на значительном расстоянии от него. Поэтому и схемы расстановки также будут заметно отличаться друг от друга.

Если основная задача для многокомпонентной акустической системы — озвучивание компьютерных игр, то стол с компьютером необходимо разместить практически в центре зоны идеаль-

ного прослушивания. Однако ставить стол в самом центре комнаты — совсем плохой вариант, поэтому стоит поставить его короткой стороной впритык к длинной стене комнаты. При этом фронтальные сателлиты (правый, левый и центральный) нужно будет разместить перед столом, желательно — вплотную у передней (по отношению к пользователю) стены. Тыловые колонки можно повесить к длинным боковым стенам комнаты, сориентировав их динамики по направлению к стулу игрока. Сабвуфер стоит поставить непосредственно под стол, если позволяет место, если же места под столом нет, можно разместить его на полу по центру любой из стен комнаты.

При расстановке акустики для просмотра фильмов надо отталкиваться опять-таки от центра зоны идеального прослушивания. Если при размещении колонок для игр мы ставили в центр зоны компьютерный стол, то здесь в центре будет находиться диван или группа кресел. Увы, о привычной для многих схеме, когда диван ставится вплотную к одной из стен комнаты, придется забыть. Итак, в центре комнаты будет расположен диван; впереди дивана, впритык к стене, мы поставим стол с компьютером; правую и левую фронтальные колонки мы также разместим вплотную к стене, у которой расположен компьютерный стол: можно повесить их на стену или установить на стойках. Центральную колонку, если позволяет свободное место на столе, можно разместить справа или слева от монитора, в крайнем случае — положить сверху на монитор, не забыв при этом направить ее динамиками на слушателей. А сзади дивана мы разместим тыловые сателлиты; в зависимости от мощности системы можно выбрать один из двух вариантов: маломощные колонки — повесить на боковые стены, мощную акустику — поставить на стойках. Сабвуфер, как и в первом случае, можно разместить практически в любом месте комнаты, лучше всего — на полу по центру одной из стен.

ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД

В заключение подчеркну, что универсальных рецептов для расстановки многокомпонентной акустики, увы, не существует. И если вы хотите добиться хороших результатов, стоит заранее настроиться на экспериментаторский лад: не исключено, что схемы расстановки, описанные в данной статье, не подойдут вам по какой-либо причине — например, из-за загроможденности комнаты мебелью.

Не стоит также сбрасывать со счетов и еще один способ решения проблем, а именно — услуги профессионалов. Правда, эти услуги не дешевы и оправданы лишь тогда, когда вы покупаете дорогую hi-end-систему — в этом случае несколько дополнительных сотен долларов для вас особой роли не сыграют.



Одна из последних акустических систем от компании Creative — Inspire T7700.

НАКОНЕЦ-ТО ПОЯВИЛСЯ ПК ДЛЯ ТЕХ, КТО ВСЕ ДЕЛАЕТ ОДНОВРЕМЕННО



Компьютер ОЛДИ СЕНАТОР 2004
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией Hyper - Threading™



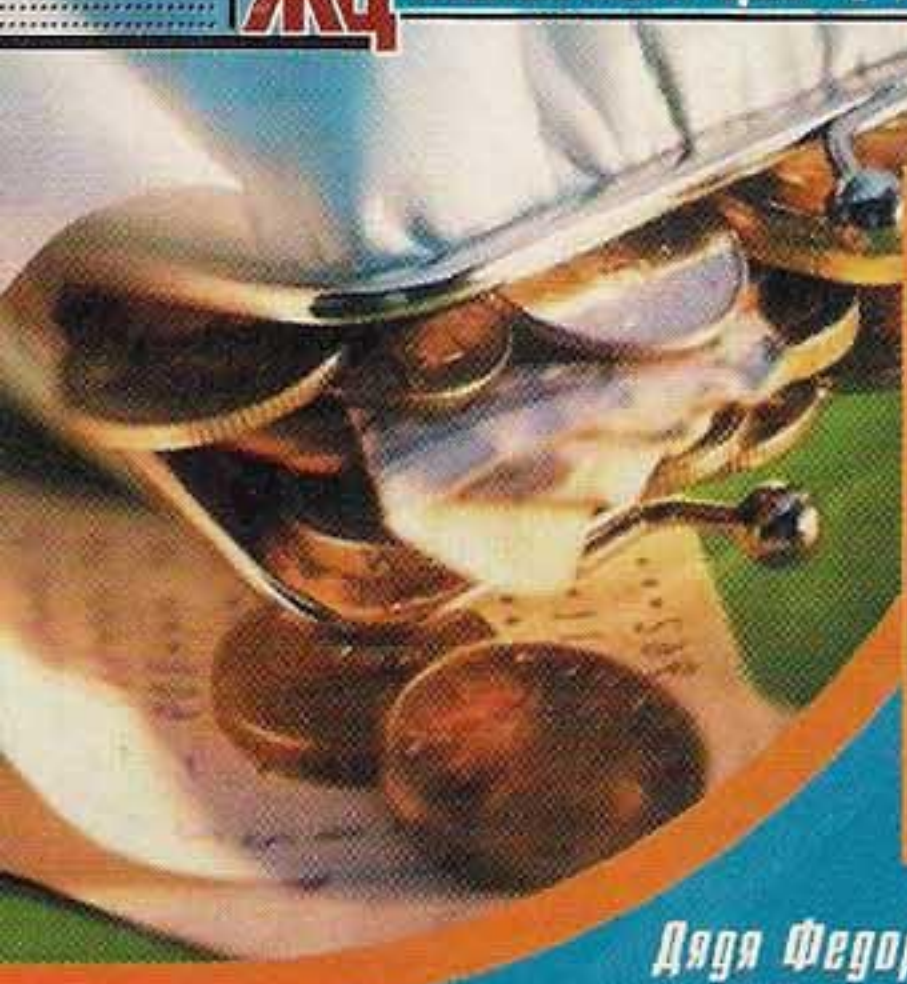
Компьютеры OLDI SENATOR 2004, оснащенные мощным процессором Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading™, обеспечивают великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр, идеальную работу с бизнес-приложениями, а также обеспечивают максимально реалистичное воспроизведение звука.

OLDI®

7 (095) 105-0700, www.OLDI.ru
Москва, ул.Донская д.32, ул.Малышева д.20, ул.Трифоновская д.45,

Покупая компьютер OLDI SENATOR 2004 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper - Threading™, Вы получаете уникальный шанс выиграть автомобиль - СИТРОЕН С3. Подробности акции в магазинах OLDI.





НОВИНКИ РЫНКА

Дядя Федор

ZALMAN THEATRE 6 (ZM-RS6F)

Что?	многоканальные наушники 5.1
Почему?	колонки некуда ставить
Сколько?	\$60
Где?	www.nevada.ru

Удивительные наушники от известного производителя систем охлаждения. Своеобразный дебют компании **Zalman**, с ходу решившей брать рога за быка. Как утверждает текст анонса — модель **Theatre 6** способна обеспечить настоящий многоканальный 5.1-звук средствами всего двух стерео-«лопухов». Секрет в том, что на самом деле в каждом наушнике спрятано сразу несколько динамиков, воспроизводящих по одному каналу каждый.

Западные обозреватели, уже успевшие составить мнение о **ZM-RS6F**, утверждают, что несмотря на довольно средние паспортные характеристики, наушники выдают качественный и мощный звук, сравнимый со звучанием недорогой шестиканальной акустики.

Примечательно, что вес устройства — чуть больше 300 грамм, а комплектный кабель достигает в длину целых 3 метра. Кроме того, при желании «ухи» можно сложить в довольно компактную конструкцию. Таким образом пользователь получает некую свободу передвижений в пределах комнаты, поселка, страны или галактики.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Модель	ZM-RS6F
Частота	50 Гц ~ 20 кГц
Чувствительность	89 дБ
Уровень акустического давления	89 дБ +/- 3 дБ при 50 мВ
Импеданс	16 Ом при 1 кГц
Номинальная мощность	0.02 В
Максимальная мощность	0.15 В
Вес	316.8 грамм (без упаковки)
Разъемы	три jack (3.5mm) на фронт, центр и задний канал

MAXXTRO CFP-200 И CFPD-200

Что?	полезные чистящие средства для системного блока и монитора
Почему?	гигиена превыше всего
Сколько?	Maxxtro CFP-200 — \$2,6; Maxxtro_CFPD-200 — \$2,8
Где?	www.c-trade.ru

Ни для кого не секрет, что компьютеры и разного рода периферия имеют неприятное свойство со временем утрачивать свой естественный цвет, покрываться темным налетом, обрастать пылью и бактериями. Задача чистоп-

вещества, оставляющие неприятные глазу царапины и начисто стирающие тонкий поверхностный слой краски. Более того, при наличии известной доли терпения можно вернуть пластику его изначальный, предпродажный цвет.



лотного компьютерщика — периодически протирать подопечные механизмы. Делать это лучше не спиртом, а с помощью специальных моюще-чистящих средств.

век недоверчивый и искренне боитесь поцарапать подведомственный пластик, то беспокоиться вам абсолютно не о чем. В состав CFP-200 не входят так называемые «абразивные»

Так, чистящая пена **CFP-200** от компании **Maxxtro** предназначена для очистки сильнозагрязненных пластиковых поверхностей. Если вы чело-

Maxxtro CFPD-200 служит для очистки ЭЛТ-экранов (мониторы, телевизоры и т.д.) от пыли и накопившейся на них за долгие годы работы грязи. Судя по тексту анонса, паста деликатно обращается с нежным антибликовым покрытием — не царапая и не оставляя подтеков. Кроме того, после обработки поверхность на долгое время считается защищенной от статического электричества, притягивающего к экрану мелкую пыль и неорганический мусор.

GOTVIEW PCI И GOTVIEW TV BOX

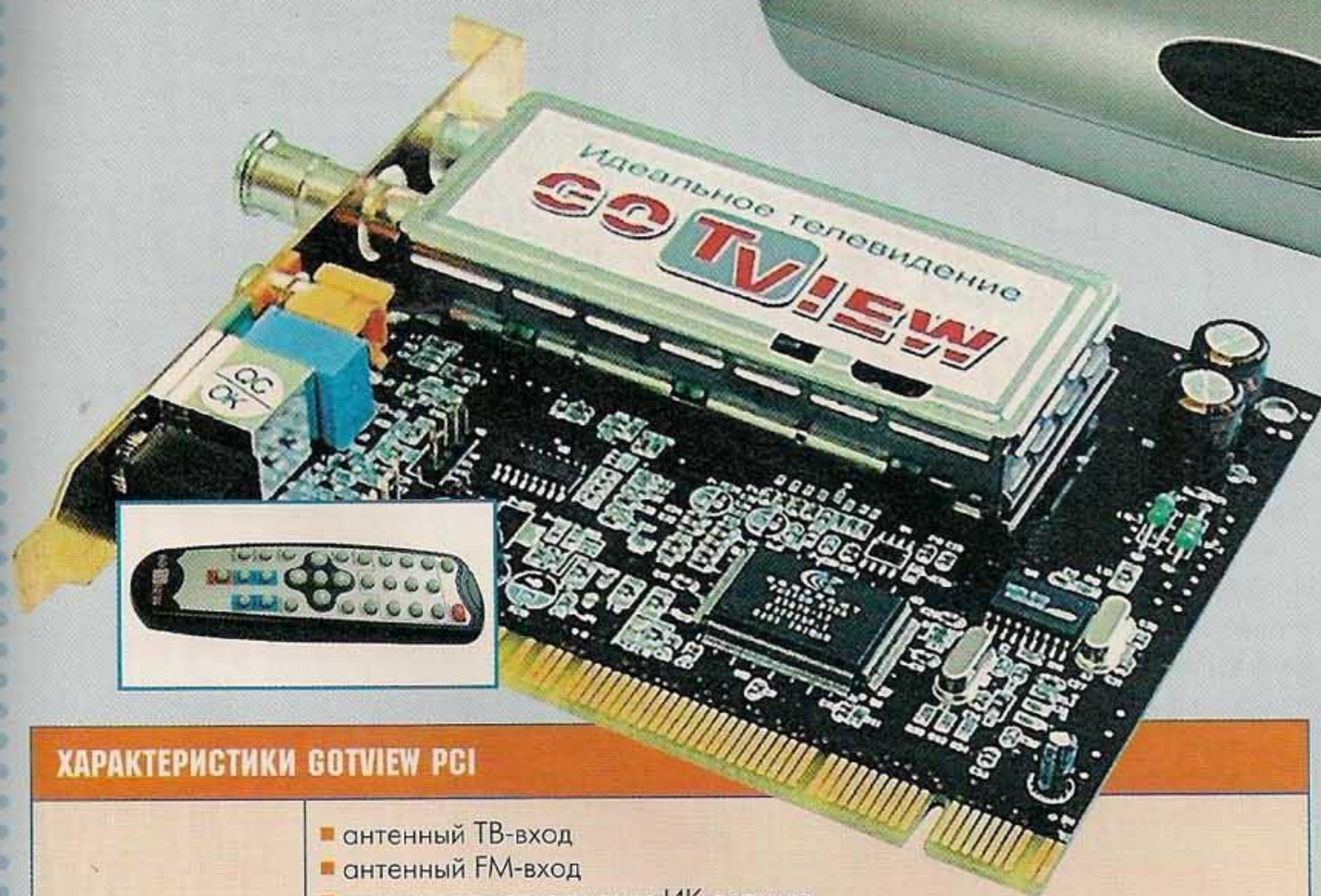
Что?	ТВ-тюнер
Почему?	адаптирован под российский телевизионный стандарт
Сколько?	GOTVIEW PCI — \$70, GOTVIEW TV BOX — \$110
Где?	www.gotview.ru

Два ТВ-тюнера от новичка российского рынка — компании GOTVIEW. Продукт интересен в первую очередь тем, что помимо локализации интерфейса и программного обеспечения разработчики позаботились об адаптации продукта под российский телевизионный стандарт.

GOTVIEW PCI — внутренняя модель. Плата выполнена на базе чипа Conexant BT878 и 125-канального ТВ-тюнера. Версия с FM дополнительно содержит FM-стереодекодер и может использоваться как радиоприемник. Поддерживаются все основные телевизионные стандарты: PAL/SECAM/NTSC, принимаются каналы УКВ, ДМ и кабельного диапазонов. Сканирование и поиск каналов осуществляется в любом указанном диапазоне, с произвольно заданным шагом, что чрезвычайно полезно для тонкой подстройки плохо принимающихся телепередач. Также в любой момент пользователь может ввести конкретное значение длины волны заданной теле- или радиопрограммы вручную.

ХАРАКТЕРИСТИКИ GOTVIEW TV BOX

Входы	* композитный низкочастотный вход (видео, левый и правый аудио) * антенный вход * стерео аудиовход для подключения аудишнура от компьютера * S-Video вход * VGA-вход для подключения компьютера.
Выходы	стерео аудиовыход для подключения к внешним колонкам
Поддерживаемые разрешения	* 800 x 600, 60 Гц * 800 x 600, 75 Гц * 1024 x 768, 60 Гц * 1024 x 768, 75 Гц
Комплектация	* ТВ-тюнер * пульт дистанционного управления с элементами питания * сетевой адаптер * аудишнур * VGA-шнур для подключения ТВ-тюнера к компьютеру * документация на русском языке
Дополнительные возможности	поддержка стандартов NTSC, PAL, SECAM, полностью русифицированное экранное меню, технология Motion Detection Deinterlacing



ХАРАКТЕРИСТИКИ GOTVIEW PCI

Входы	■ антенный ТВ-вход ■ антенный FM-вход ■ гнездо для подключения ИК-датчика ■ композитный низкочастотный видеовход ■ стерео аудиовход ■ S-Video вход
Выходы	стерео аудиовыход
Поддерживаемые разрешения	любые установленные в операционной системе разрешения и частоты развертки
Комплектация	■ плата тюнера (совместима с PCI 2.1) ■ пульт дистанционного управления с элементами питания ■ ИК-приемник для дистанционного управления ■ аудиокабели для соединения с входом Line In звуковой платы ■ компакт-диск с драйверами ■ руководство по установке на русском языке ■ компакт диск с программным обеспечением от InterVideo ■ FM-антенна
Дополнительные возможности	поддержка стандартов NTSC, PAL, SECAM, полностью русифицированное программное обеспечение, высококачественный деинтерлейсинг, аудио/видео захват в любом формате, функции видеомagniфона.

Отдельный бонус, на который стоит обратить внимание потенциальным покупателям, — это продвинутые функции захвата и оцифровки видеосигнала. В комплект поставки включен специальный лицензионный софт от компании InterVideo на русском языке, позволяющий сохранять полученные клипы в форматах, MPEG-1, MPEG-2.

GOTVIEW TV BOX — внешняя модель. Представляет собой небольшую коробочку, подключаемую между компьютером и монитором (либо просто к монитору) и в реальном времени осуществляющую преобразование телевизионного сигнала в VGA-сигнал. Интересен тот факт, что устройство можно использовать даже при отсутствии компьютера. К TV BOX легко подключаются любые устройства, в которых имеются VGA, S-Video либо RCA разъемы. Например, с помощью данной модели можно подключить игровую консоль или бытовой DVD-плеер к монитору и использовать его как дорогостоящий 75-герцовый телевизор (стандартная развертка обычного ТВ — 50 Гц). Также стоит отметить редкую для устройств подобного класса функцию предварительного просмотра каналов. Пользователь имеет замечательную возможность просматривать до девяти телевизионных каналов одновременно, что значительно облегчает выбор нужной телепередачи.

ECS EZ-BUDDIE

Что?	barebone-система с оригинальными функциями мониторинга и разгона
Почему?	симпатичный, дружелюбный, недорогой
Сколько?	\$193
Где?	www.bostonpc.ru

Миниатюрный настольный компьютер с обаятельным дизайном и скромной ценой. Отличный выбор для любого офиса, и домашнего в частности. ECS Buddie принадлежит к новомодному семейству "barebone-систем" — смонтированных в фирменном корпусе конфигураций без процессора и памяти. Фирменная фишка данной модели — симпатичный многоцелевой индикатор EZ-Watcher на передней панели. С его помощью пользователь в реальном времени может следить за состоянием процессора и всех важных составляющих системы. В частности, отображается температура системы и текущая частота работы ЦПУ, а также, в виде иконок, — состояние материнской платы, памяти, жесткого диска и CD-ROM. Когда все идет нормально — иконки просто горят, но если что-то не в порядке — они начинают мигать, и загорается иконка "гаечный ключ", что означает "нужен ремонт". Работает этот хитрый механизм на основе кодов стандартной процедуры самотестирования POST, так что, если при загрузке возникнут проблемы, их причину вы узнаете незамедлительно.



Также в дополнение к EZ-Watcher в конфигурацию встроена оригинальная система разгона — CPU Clock. С помощью симпатичной поворотной ручки пользователь может увеличивать и уменьшать рабочую частоту процессора — без перезагрузки и выключения системы. Таким образом, при необходимости, скажем во время игры в Quake III, можно увеличивать скорость системы, а при работе с нетребовательными офисными программами — уменьшать частоту процессора и понижать тем самым издаваемый им шум.



МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

HP SCANJET 4670

Что?	вертикальный сканер
Почему?	компактный, стильный и многофункциональный
Сколько?	\$239
Где?	www.kitcom.ru

и худенький сканер в мире. Данная модель комплектуется специальной подставкой, позволяющей осуществлять вертикальное сканирование. Как показывает наш опыт — чрезвычайно удобная штука, в отличие от традиционных сканеров, монополюбно занимающих немалые пространства на рабочем столе.

Обаятельный — прозрачный и футуристичный — внешний вид hp scanjet 4670 в первую очередь обусловлен применением эксклюзивной

По призна-
нию суровых и
невпечатлитель-
ных специалистов
"Железного цеха"
— самый красивый



МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
РЕДАКЦИЯ
РЕКОМЕНДУЕТ

СПЕЦИФИКАЦИЯ

Тип сканера	планшетный
Скорость предварительного просмотра	6 секунд
Разрешение при сканировании	оптическое — 2400 точек/дюйм, аппаратное — 2400x2400 точек/дюйм, улучшенное — до 999 999 точек/дюйм
Разрядность	48 бит
Масштабирование	от 10 до 2000% с шагом 1%
Максимальный размер документа	216 x 297 мм
Интерфейс	1 полноскоростной и высокоскоростной интерфейс USB 2.0
Совместимость с операционными системами	Microsoft Windows 98, 2000, Me, XP Professional, XP Home Edition; Mac OS 9.1 и выше, Mac OS X 10.1 и выше
Габариты (ширина x глубина x высота)	413 x 298 x 19 мм
Вес изделия	вес нетто: сканер: 1,4 кг; держатель: 1,3 кг; максимальный вес брутто: 4,5 кг

технологии на основе так называемой ПЗС-матрицы. Благодаря ей инженерам удалось достичь качественного и скоростного сканирования, а также сделать устройство тонким, компактным и легким.

Реализованы функции "интуитивного управления" — оригиналы сразу попадают в нужное положение для сканирования, без дополнительных усилий со стороны пользователя. В стандартном комплекте поставки имеется специальный адаптер для прозрачных оригиналов (ТМА). С его помощью можно сканировать 35-мм слайды, негативы и прозрачные пленки.

LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP

Что?	беспроводной набор из клавиатуры и мышки
Почему?	оригинальный подход к дизайну клавиатуры плюс богатые возможности для связи с нестандартной периферией
Сколько?	\$107

Набор, состоящий из беспроводной клавиатуры и беспроводной же мышки. Характерен модной ныне поддержкой стандарта беспроводной связи Bluetooth.

Компания Logitech первой сообразила выкинуть на рынок "оригинальное" клавиатурно-мышечное решение, во многом копирующее лучшие традиции платформы Apple Macintosh. Logitech diNovo Media Desktop состоит из четырех компонентов: клавиатуры уменьшенной ширины; популярной модели оптической мыши MX900 со встроенным аккумулятором; многофункциональным блоком MediaPad (часть, полностью соответствующая правому набору цифровых клавиш на стандартной клавиатуре); модуль перезарядки, однов-

ременно являющийся хабом Bluetooth.

Идея разделения клавиатуры на две части, как уже было сказано, не нова. По статистике, лишь немногие продвинутые пользователи касаются крайней правой части клавиатуры чаще, чем раз в неделю. По-



этому для экономии места на рабочем столе, а также дальнейшего привыкания к "обрезанной" клавиатуре имеет смысл вынести цифровой блок вонне. Что же касается Bluetooth — это, по мнению многих аналитиков, вещь пока не востребованная. Теоретически комплектный хаб можно использовать для связи diNovo Media Desktop с ПК, мобильным телефоном или PDA.

Logitech diNovo Media Desktop совместим с Windows 2000 и Windows XP, с помощью MediaPad можно управлять функциями таких программ, как Outlook Express, Windows Messenger 4.7, MSN Instant Messenger 5.0/6.0 и Windows Media Player 9.



200 ГБ MAXTOR DIAMONDMAX PLUS 9 (6Y200M0)

Что?	хороший жесткий диск
Почему?	Serial ATA и большая емкость
Сколько?	\$208
Где?	www.nix.ru

со скоростью 7200 оборотов в минуту и хранит в своем кэше до 8 мегабайт бесценной информации. По тестам независимых аналитиков скорость 6Y200M0 заметно выше, чем у конкурирующих аналогов. Так, по тесту Winbench'99 Content Creation/Hi-End в файловой системе FAT32 продемонстрирован результат 39700, а в файловой системе NTFS — 34200. Для сравнения: Seagate Barracuda V выдал в том же бенчмарке 33000/30100 (FAT32/NTFS).

Из отмеченных минусов — повышенный уровень шума. Также ввиду увеличившейся плотности записи инженерам пришлось снизить ско-

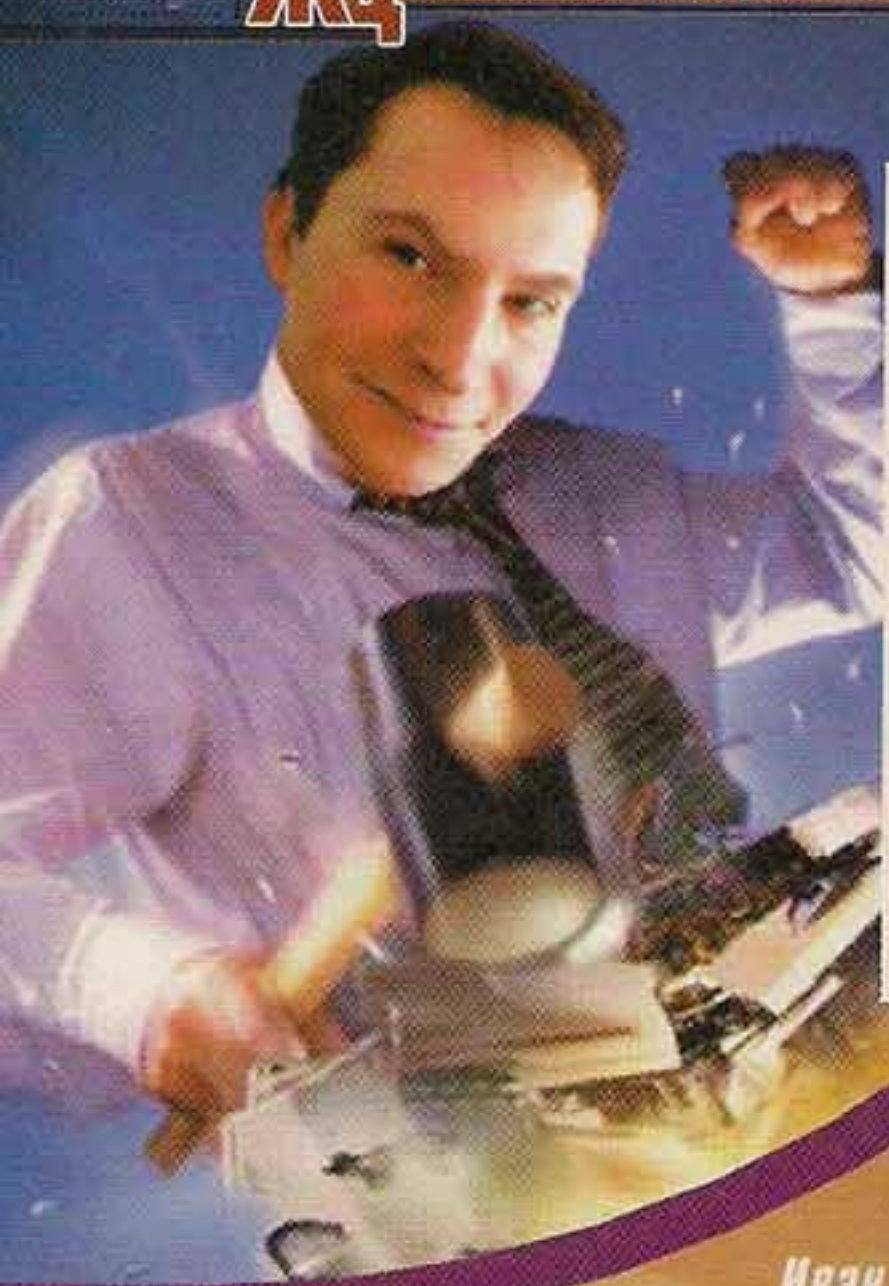
Жесткий диск на пике высоких технологий. Укомплектован новейшим интерфейсом Serial ATA 150, крутится



СПЕЦИФИКАЦИИ

Актуальная емкость	200 Гб (1 Гб=1000 000 000 байт)
Максимальные перегрузки	60G длительностью 2 мс при работе, 300G длительностью 2 мс в выключенном состоянии
Среднее время доступа	9.3 мс
Тип подшипника	гидродинамический (FDB)
Буфер	8 Мб
Скорость вращения плоскостей	7200 оборотов/мин.
Пропускная способность интерфейса	150 Мб/сек
SMART	да
Уровень шума	27 дБ (2.7 Бел) в режиме ожидания или 35 дБ (3.5 Бел) в режиме поиска
Интерфейс	Serial ATA 150
Вес	менее 630 грамм

рость позиционирования. У нового DiamondMax Plus 9 скорость доступа к дорожке (не к сектору!) увеличилась до 9,3 мс. Электроника нового винчестера, по традиции, ничем не защищена — она просто крепится снизу и только изолируется от корпуса с помощью некоего материала, более всего напоминающего поролон. Маркируется новая линейка следующим образом: 6Yxxx0. Три цифры после "6Y" означают емкость в Гб, предпоследняя буква обозначает подсемейство: "M" — интерфейс Serial ATA и буфер 8 Мб, "L" — базовое семейство, интерфейс ATA и буфер 2 Мб.



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Hi-End конфигурация R-Style Carbon

Иван Кузнецов

Что мы имеем в виду, когда говорим о компьютерах класса **hi-end**? Предел несбыточных мечтаний для большинства геймеров? Фетиш, купить который единым махом, без разбитой свиньи-копилки, без заема денежных средств по всем родственникам и знакомым (или без взятия кредита) — большая проблема?

Однако не все так очевидно и не все так безнадежно. Специально для читателей «Железного цеха» мы решили провести эксперимент и позвонили в довольно известную на нашем рынке компанию **R-Style Computers** с просьбой выдать на тестирование не просто компьютер — но компьютер-песню, компьютер-мечту.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Помимо собственно системного блока, в коробке обнаружилось: выносной модуль **Creative SoundBlaster Audigy 2 Platinum EX**, многофункциональная клавиатура с мышкой от **Microsoft**, а также великое множество шнуров и компакт-дисков. Последних было насчитано целых двадцать (!) штук. Внимание тестеров нашей лаборатории привлекли лицензионки **Tomb Raider: Angel of Darkness** и **Rainbow Six 3: Raven Shield**, а также полные версии **Traktor DJ**, **Power DVD3** и **Nero Burning Rom 5**.

Как и следовало ожидать, внутренности системного блока подобраны по критерию абсолютного максимализма. Только самые шустрые и брендовые комплектующие. Список открывает процессор **Intel Pentium 4** с частотой **3.2 ГГц** на системной шине **800 МГц**. Комментарии излишни — на момент написания статьи найти данный ЦПУ простому смертному в розничной продаже было просто невозможно. Далее следует оперативная память **DDR400** от **Kingston** объемом в **1 гигабайт**. Представлять производителя, думаю не надо.

Основа конфигурации — материнская плата **ASUS P4C800-E Deluxe** на чипсете **i875**. Без сомнения качественный, хоть и достаточно дорогой продукт, удостоенный, кстати, нашего «Выбора редакции» в сборном тестировании материнских плат. Видеокарта, что также можно было предугадать, основана на чипе **ATI Radeon 9800Pro** и произведена мощностями известной компании **GIGABYTE**. На борту установлено **256 мегабайт** памяти типа **DDR**; в на-

личии разъемы **TV-out**, **DVI** и **Analog VGA**.

Известно, что жесткие диски больших объемов обычно проигрывают менее вместительным собратьям по скорости. Но в стремлении к космическим скоростям бескомпромиссные сборщики **R-Style** пошли на хитрость. В системный блок поставлено два идентичных **Serial ATA** винчестера от компании **Seagate** емкостью по **36 гигабайт** каждый. Скорость вращения у данной модели составляет **10000 оборотов**, что, как вы понимаете, обязывает. Средствами интегрированного на материнской плате контроллера (чип **FASTRAK**) они объединены в один логический диск.

В качестве привода для внешних носителей используется

DVD-R / RW модель от **ASUS**. Удобное и полез-

ное устройство для записи **DVD-болванок** и для просмотра **DVD-фильмов**. Все нужное ПО уже установлено.

Замыкает парад технических достижений полная комплектация звуковой карты **Creative SoundBlaster Audigy 2 Platinum EX**. Соответственно, после покупки **R-Style Carbon** первой целью в жизни следует считать приобретение

соответствующей шестиканальной акустики. А также синтезатора, минидисковой деки и профессионального микрофона — дабы хоть немного оправдать многообразие разъемов внешнего модуля из комплекта **Platinum EX**.

ТЕСТЫ

Собственно, перейдем к результатам тестов. После резюмирования всего вышеописанного финальное количество призовых очков просто обязано оказаться сверхординарным и выдающимся. Начнем с замера показателей процессора, памяти и жесткого диска при помощи синтетического бенчмарка **FutureMark PCMark 2002**.

Компонент	ЦПУ	Память	Жесткий диск
Кол-во очков	7816	9010	2159

Как видим, средний показатель очень высок. Так как данный тест относится к классу «синтетических» (тестирует сразу все базовые компоненты), воспринимать его результаты следует как довольно относительные. Тем не менее — это самые высокие показатели из всех, которые когда-либо фиксировались в нашей лаборатории.

Теперь посмотрим на бенчмарк **FutureMark 3DMark 2001SE patch 336**. Тест несколько устарел, но ввиду скандалов, связанных с «нечестностью» нового **3DMark 2003**, он все еще актуален.

Разрешение	1024x768x32
Кол-во очков при настройках по умолчанию	17842
Кол-во очков в режиме 6x AA	11180

Пресловутый, утративший авторитет, но, по общему признанию, самый продвинутый в техническом плане тестовый пакет **3DMark 2003** при стандартных настройках выдает **5798** попугаев. В качестве антипода — один из наиболее убедительных и практичных тестов, проверяющих работу с пиксельными шейдерами, **Comanche 4 Benchmark** показал **60.75 FPS** при максимальных настройках качества.

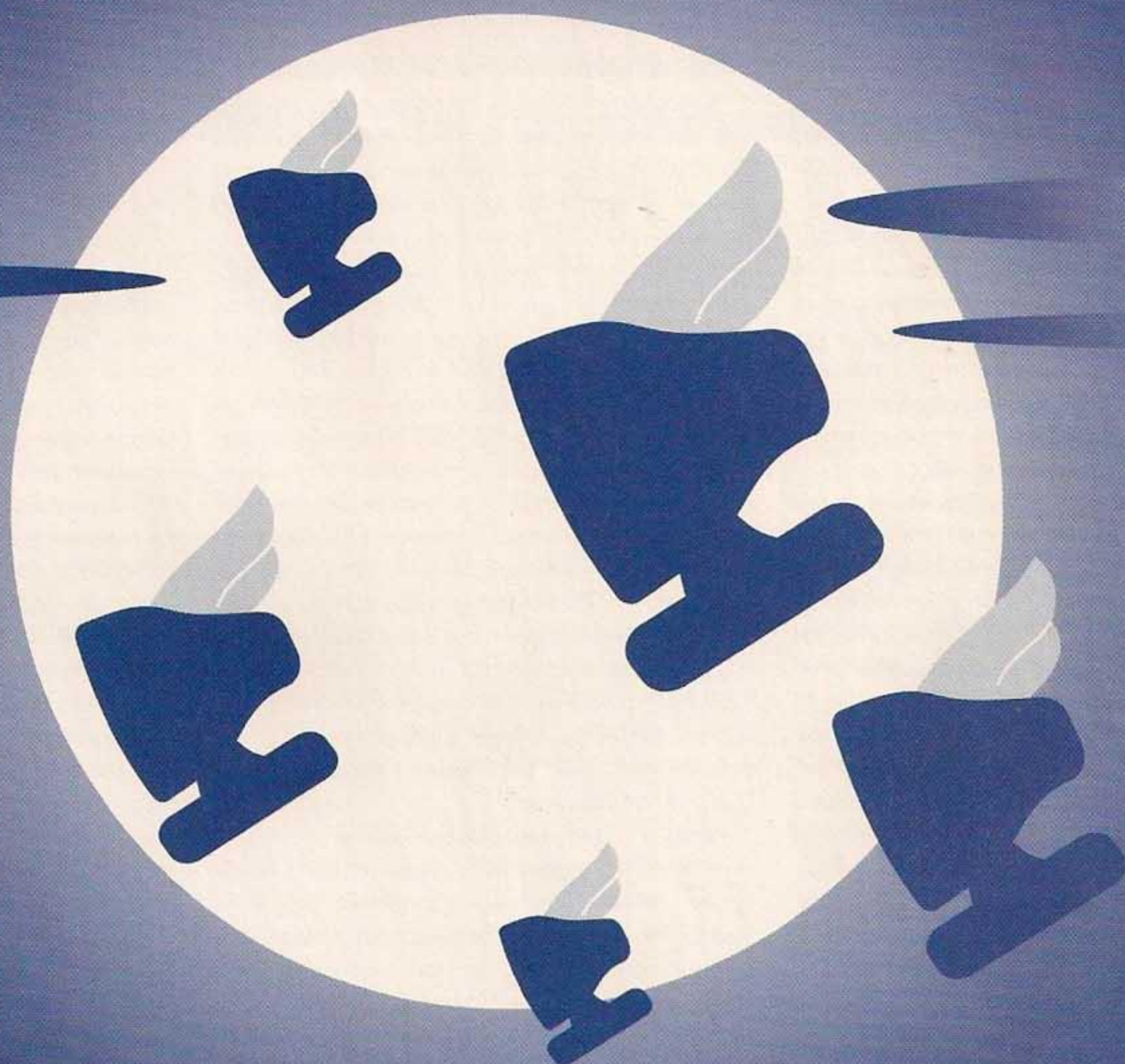
ФИНАЛ

На момент написания статьи приобрести данную модель можно было всего за **1999 у.е.** Конечно, это немало, однако ожидать от **hi-end** конфигурации скромной цены — все равно что искать трезвого на сельской дискотеке.

В то же время совершить маленькое финансовое чудо все-таки можно. Если вы честный труженик или ваши родители зарабатывают чуточку больше, чем необходимо на жизнь, то компания **R-Style** с удовольствием оформит вам кредит на разумных условиях. Приятно отметить, что, покупая такую махину в рассрочку, пользователь в кои-то веки имеет шанс выплатить кредит задолго до того, как его ПК морально устареет.

Выражаем благодарность компании **R-Style Computers** (www.r-style-computers.ru) за предоставленное оборудование.

www.rambler.ru



Rambler[®]
рядом



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор

Поговорим об интересном. О модемах, новых чипсетах и многообразии платформы AMD64. Нам, как водится, приходит немало писем с предложениями по структуре рубрики. Многие из них содержат в себе просьбу включить в конфигурации модем. Вопрос без сомнения интересный. В самом начале идейного зарождения рубрики мы намеренно отказались от внешних сетевых плат, ТВ-тюнеров и модемов. Причина проста. Если указывать в конфигурации все теоретически полезные устройства — получившаяся таблица станет просто огромной и приобретет трудночитаемый внешний вид.

Модем — штука, вне всякого сомнения, полезная, но многим геймерам не нужная и зачастую приобретаемая отдельно от компьютера. С другой стороны, многочисленные просьбы читателей убеждают нас в обратном. Равно как и локальная статистика обратных e-mail адресов, уверенно обозначающая приход коммутируемого (это который по телефонным линиям) интернета в отдаленные веси нашей необъятной родины. Посему финальным решением редакции становится появление новой опции во всех, без исключения, конфигурациях. Даже божественная категория "Тебя я видел во сне", про которую завистники скажут, мол, "за такие бабки можно и выделенку проложить!", обзаведется "ключиком от интернета". Ключиком, как вы понимаете, весьма недешевым — практически золотым.

С новыми чипсетами в последнее время тоже все обстоит чудесно. Если ориентироваться на московский ассортимент материнских плат — их на данный момент целых три. Первый — VIA K8T800 для новейшей 64-битной платформы AMD64. Поддерживаются практически все основные платформы и разъемы — то есть ЦПУ Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Opteron в двухпроцессорной конфигурации и сокет Socket 754 и Socket 940. С помощью комбинаций чипов южного моста от VIA (на данный момент — это VIA VT8237) и наборов дополнительных микросхем, расширяющих стандартный функционал чипсета, производители теоретически могут создавать на основе K8T800 самые разнообразные ценовые решения. От бюджетных до серверных. Из остальных плюшек можно выделить шину HyperTransport Bus Link со скоростью 1.6 ГГц для связи северного и южного мостов, порт AGP 8X, полноценный встроенный RAID-контроллер Serial ATA, аудиокодек с поддержкой DD 7.1 и сетевой интерфейс с пропускной способностью 1 Гбит/сек (опционально).

Вторая и третья чипсетная новинки принадлежат "перу" компании SiS и являются логическим продолжением популярных наборов SiS648 и SiS655. Напомним, что первый представляет собой одноканальное, а второй, соответственно, двухканальное решение для архитектуры Socket 478. Дабы не путать именную линейку свежими

названиями, оба чипсета получили к имени прибавку "FX" и ныне именуются SiS648FX и SiS655FX. Главное и наиболее значимое отличие от предшественников — официальная поддержка 800 МГц шины, памяти DDR400 и технологии Hyper-Threading (ранее работала только в версиях с В-степингом). Примечательно, что разница в цене между "не-FX" и "FX" версиями чипсета совсем невелика, и если вы планируете приобрести материнскую плату для Pentium 4 на наборе от SiS, то мы рекомендуем обратить внимание именно на FX-модификации.

Возвращаясь к теме AMD и 64-х бит, хотелось бы осветить еще один немаловажный вопрос, часто задаваемый читателями. Он касается разницы между платформами Socket 940, Socket 939 и Socket 754. Попробуем ответить, как видим ситуацию мы. Socket 940 — это в первую очередь разъем для серверных систем с двухканальным контроллером памяти и возможностью многопроцессорной конфигурации. Socket 939 — то же, только предпочтительно для однопроцессорных систем. Socket 754 — также однопроцессорный и при этом одноканальный вариант для нижнего ряда процессорной линейки AMD64.

На всякий случай напомним нашим читателям, что в новой архитектуре AMD для ускорения операций с памятью контроллер памяти встроен прямо в процессор, а не в чипсет. Таким образом, то,

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Giga-Byte GA-7VA (SocketA, VIA KT400, DDR, AGP, ATA133, Sound, ATX, OEM)	\$60
Процессор: AMD A-XP (3D) 1900+ (266 МГц, SocketA, 1470МГц)	\$54
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu (SocketA, Socket370, до 2 ГГц)	\$7,5
ОЗУ: NCP DDR 256 М6 (PC-2700, 166МГц/333М6/с)	\$38
HDD: 40.0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64 М6 NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128 bit) TV-Out	\$43
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$428,5
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512М6 (PC-2700, 166МГц/333 М6/с)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64М6 AGP GeForce FX 5200-8x (128 бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Dialog GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$49
Процессор: Celeron 2000 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$68
ОЗУ: NCP DDR 256 М6 (PC-2700, 166МГц/333 М6/с)	\$38
HDD: 40.0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64 М6 NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128 bit) TV-Out	\$43
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$424
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 М6 (PC-2700, 166МГц/333 М6/с)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64 М6 AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Dialog GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59
Опция 9: модем Genius GM56PCI-LA (внутренний PCI, Agere/Lucent, v.92) OEM	+\$15

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18D PRO (SocketA, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP8x, DD 5.1 Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$91
Процессор: AMD Athlon XP 2500+ (512к/333 МГц, SocketA)	\$92
Охлаждение: Glacialtech Igloo 2411 (SocketA/Socket370, до 2.8 ГГц, 26дБА)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 М6 DDR SDRAM (PC-2700, 166МГц/333 М6/с) * 2 штуки	\$76
HDD: 80.0 Г6 WD 800BB Caviar HighPerformance (ATA100, 7200 rpm)	\$74
Видеоплата: 128 М6 NONAME ATI Radeon 9200 (DDR, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$710,5
Опция 1: замена модуля памяти на Samsung 256 М6 PC-3200 (200МГц/400 Мбпс) * 2 штуки	+\$16
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Microlab X2/5.1 (48 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 4: замена видеоплаты на 128 М6 NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-out)	+\$36
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195
Опция 9: модем USR Modem 56k *5633* (внешний USB, v.92) Retail	+\$51

как система будет работать с памятью, определяет ЦПУ, а не материнская плата.

Как планы компании по выпуску процессоров пересекаются с вышеописанной архитектурной разрядкой, можно понять по последним данным с кремниевых полей. Предположительно, в 2004 году модельный ряд процессоров AMD будет выглядеть так:

- AMD Athlon 64 FX "ClawHammer" для Socket 940 — 1 Мб кэша второго уровня, двухканальный контроллер памяти DDR400, выполнен по 0.13 мкм SOI-технологии.
- AMD Athlon 64 FX "San Diego" для Socket 939 — 1 Мб кэша второго уровня, двухканальный контроллер памяти DDR400; 0.09 мкм и тоже SOI.
- AMD Athlon 64 "ClawHammer" для Socket 754 — 1 Мб кэша второго уровня, одноканальный контроллер памяти DDR400; 0.13 мкм, SOI.
- AMD Athlon 64 Mobile "ClawHammer" для

Socket 754 — мобильный вариант, 1 Мб кэша второго уровня, одноканальный контроллер памяти DDR400, поддержка технологии энергосбережения PowerNow!; 0.13 мкм, SOI.

- AMD Athlon 64 Mobile "Odessa" для Socket 754 — мобильный процессор с 1 Мб кэша второго уровня, поддержкой технологии PowerNow!; 0.09 мкм, SOI.
- AMD Athlon XP "Paris" для Socket 754 — процессор с 256 кб кэша второго уровня и одноканальным контроллером DDR400. 0.13 мкм, SOI. По непроверенным слухам, поддерживает инструкции AMD64.
- AMD Athlon XP "Dublin" для Socket 754 — процессор с 256 кб кэша второго уровня и одноканальным контроллером DDR400. Поддерживает технологию PowerNow!. 0.13 мкм, SOI. По непроверенным слухам, поддерживает инструкции AMD64.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Evox EP-4PDAI (Socket478, i865PE, DDR, AGP8x, Sound, SATA, Lan, ATX, Retail)	\$89
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1700E 256k (400МГц bus) (Int PGA)	\$116
Охлаждение: Glacialtech Igloo 4350 (Socket 478 до 3.2 ГГц, 26 дБА)	\$9,8
ОЗУ: NCP 256 М6 DDR SDRAM (PC-2700, 166МГц/333 М6/с) * 2 штуки	\$76
HDD: 80.0 Г6 WD 800BB Caviar HighPerformance (ATA100, 7200 rpm)	\$74
Видеоплата: 128 М6 NONAME ATI Radeon 9200 (DDR, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$733,8
Опция 1: замена модуля памяти на Samsung 256 М6 PC-3200 (200МГц/400 Мбпс) * 2 штуки	+\$16
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Microlab X2/5.1 (48 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 4: замена видеоплаты на 128 М6 NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-out)	+\$36
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195
Опция 9: модем USR Modem 56k (внешний USB, v.92) Retail	+\$51

• AMD Athlon XP "Victoria" для Socket 754 — 256 кб кэша второго уровня и одноканальный контроллер DDR400. Изготавливается по 0.09 мкм технологии. Возможно, поддерживает инструкции AMD64.

• AMD Athlon XP "Barton" для Socket A — процессор с 512 кб кэша второго уровня. В версиях для 400/333 МГц шины производится по 0.13 мкм технологии.

В общем и целом, доподлинно известно, что гнездо Socket 754 будет использоваться для недорогих и мобильных платформ. Процессоры на ядре Paris и Victoria предположительно будут конкурировать с Intel Celeron на ядре Northwood-128 и Prescott-256.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI LanParty NFII Ultra (SocketA, NVIDIA nForce2 U400, DDR, AGP8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, USB 2.0, Dual LAN, ATX)	\$146
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333 МГц, SocketA, BOX)	\$285
ОЗУ: 512 М6 DDR (PC-3500, 200МГц/430 М6/с)	
Kingston HyperX (Retail)* 2 штуки	\$306
HDD: 160.0 Gb Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 М6)	\$156
Видеоплата: 256 М6 Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$494
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$178
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$2941
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 550D	+\$270
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe (Socket478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, GB Lan, ATX)	\$195
Процессор: Pentium-4 3000C 512k (Socket478, 800МГц FSB, BOX)	\$287
ОЗУ: 512 М6 DDR (PC-3500, 200МГц/430 М6/с)	
Kingston HyperX (Retail)* 2 штуки	\$306
HDD: 160.0 Gb Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 М6)	\$156
Видеоплата: 256 М6 Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$494
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44 М6-3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$178
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$2992
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 550D	+\$270
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445
Опция 6: модем USR Courier 56 V. Everything (внешний, с апгрейдом до v.92) Retail	+\$146



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Как по IP-адресу найти месторасположение удаленного компьютера?

Для этого существует множество консольных программ, например **tracert**, который входит в стандартную поставку Windows. Управляющие ключи данной утилиты можно увидеть, просто запустив ее с параметром `/?`. Самый простой пример использования: **tracert 127.0.0.1** (вместо 127.0.0.1 поставьте искомый адрес).

Но, как известно, командная строка — это удел бородатых админов, а человеку образованному хочется чего-нибудь простого и наглядного — с картинками. Хороший пример — **GeoBoy**. Эта софтина не только расскажет про все промежуточные узлы между твоим и удаленным компьютером, но и нарисует весь путь, по которому идут пакеты, на плоской карте или на трехмерном глобусе! Очень интересно смотреть, как пакеты крайне кривыми маршрутами (в основном через Москву) идут из какой-нибудь деревни Малые Васюки прямо в Кремлевую долину. Само собой, GeoBoy уже ждет тебя **на нашем компакте**.

Также в интернете существуют специальные сервисы **whois**, которые предоставляют такие услуги, как определение IP-адреса по DNS-адресу и поиск географического местоположения компьютера по заданному IP-адресу.

Купил себе новый корпус, красивый и крутой, но без кнопки Reset. Как это исправить? А то без "ресета" неудобно.

Да, такие уж нынче пошли времена — выпускают корпуса без самой необходимой пользователю MS Windows кнопки. Спасает только то, что, удалив кнопку физически, инженеры предусмотрительно сохранили ее архивные функции. Дело в том, что на таких новомодных корпусах одна и та же кнопка выполняет функции и **Power**, и **Reset**. Чтобы компьютер перезагрузился, необходимо некоторое время подержать кнопку нажатой. Если не срабатывает, то, на случай забывчивого сборщика, стоит заглянуть внутрь корпуса и проверить, есть ли вообще провод для подключения к разъему "ресета" на материнской плате и если есть, то подключен ли он. Чтобы определить местоположение контактов **Reset**, сверься с инструкцией по материнской плате, а нужный провод от корпуса, как правило, соответствующим образом маркирован.

На самый крайний случай — можно модернизировать корпус самостоятельно. Для этого придется проделать в нем лишнее отверстие и подсоединить кнопку с нефиксированным нажатием. Как вариант, кнопку с проводом можно взять из старого корпуса.

С моим компьютером происходят пугающие вещи. Примерно раз в месяц выводится сообщение о неисправности BIOS. После этого BIOS перезаписывается "из резервного блока". Что это такое, и чем это грозит моему компьютеру? У материнской платы имеется технология Dual Bios.

Материнские платы с технологией Dual Bios имеют две микросхемы BIOS — одну главную и одну запасную. При каждом старте компьютера содержимое микросхем сравнивается, и, если обнаружена разница, BIOS из запасной микросхемы копируется в главную.

Что касается сообщений об ошибках, то они могут быть поделками старого, но все еще актуального вируса **Win.CIH** (или одной из его модификаций). В свое время эта заразная китайская программка испортила немало крови компьютерным специалистам и ответственным системным администраторам. Как вариант, тебе могла попасться измененная версия, срабатывающая не по всем известной дате, а с какой-то другой периодичностью.

Первым делом обязательно проверь свой компьютер антивирусом. Затем перепрошей BIOS, так как причиной могут быть обычные программные ошибки в его программном коде. За самой свежей версией лучше обратиться на сайт производителя материнской платы. Ну и самый верный вариант, работающий, увы, не во всех случаях, — это попробовать обменять плату по гарантии.

Я недавно подключился к интернету, и передо мной встал вопрос, какой почтовый ящик мне выбрать: а) предлагаемый провайдером; б) бесплатный. Сначала я решил, что бесплатный гораздо лучше, а потом призадумался, зачем провайдеры вообще предоставляют такую услугу, как платный почтовый ящик?

Здесь все действительно не так однозначно. У провайдерского почтового ящика есть несколько весомых преимуществ. С него почта скачивается гораздо быстрее, чем, например, со сверхперегруженного **chat.ru**, где в каждую единицу времени тысячи пользователей одновременно пытаются слить/залить свои послания. Также в теории он должен быть гораздо надежнее и безопаснее. На провайдерских почтовых серверах устанавливаются мощные спам-фильтры и средства борьбы с вирусами. Плюс — с таким ящиком вас самого не примут за спам и коллеги-сервера не сотрут ваше послание без суда и следствия. Для некоторых людей это весьма критично.

Если у вас плата идет за скачанный трафик, а не за время, то при работе со "своей" почтой некоторые провайдеры его просто не засчитывают (можно качать большие файлы мылом). В дополнение к этому, для модемных пользователей отдельные щедрые "торговцы интернетом" предоставляют бесплатные телефонные номера, позвонив на которые, можно скачать свою "местную" почту абсолютно бесплатно.

Я недавно узнал, что любой (!) адрес в интернете стоит каких-то денег, а создание и содержание сервера вообще является

Ответ — сетевая реклама. В интернете существуют компании, предлагающие владельцам сайтов поместить рекламный баннер (картинку) на страницы их сайта, а после платящие за просмотры этих баннеров. Так — в теории — любая домашняя страничка может заработать реальные деньги. Проблема только в посещаемости — онлайн-журналы (так называемые e-zin, сокращение от слова *electronic magazine*), как правило, хорошо раскручены, и в день их посещают сотни тысяч пользователей. Такая высокая посещаемость привлекает рекламодателей и, опять же теоре-

серьезной статьей расходов. Онлайн-игровые журналы кроме этого еще платят неплохие деньги своим авторам. При

тически, — позволяет окупить себя. Добиться такой популярности простой домашней странице почти невозможно. Ибо, во-первых, нужно придумать идею, которая привлечет массы. Во-вторых, популярный сайт необходимо поддерживать — то есть постоянно публиковать новые материалы. Одному человеку такое просто не осилить, потому в основном онлайн-журналы организуются группами единомышленников, помешанных на каком-то определенном занятии.

Для особо пылких добавлю, что реально все это работает только в западной,

этом все эти сайты предоставляют свою информацию бесплатно. Интересно, откуда они берут деньги?

англоязычной, так называемой ".com-области" Сети, где налажены цивилизованные финансовые каналы и народ платит деньги за рекламу. Большинство же российских "энтузиастов" в последнее время работают по одной и той же схеме:

идея → энтузиазм → банковский кредит → деньги не идут → энтузиазм кончается → кончается кредит → долги.

Кстати, e-zin'ы бывают не только компьютерно-игровыми. Существуют онлайн-журналы самой различной направленности, от хакерских до кулинарных.

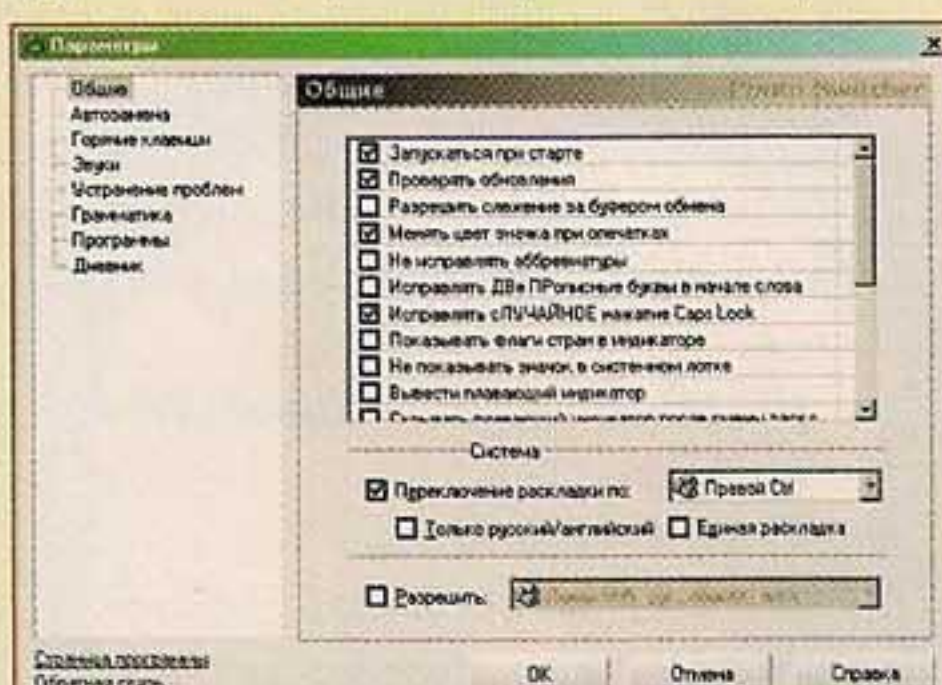


Вопрос номера



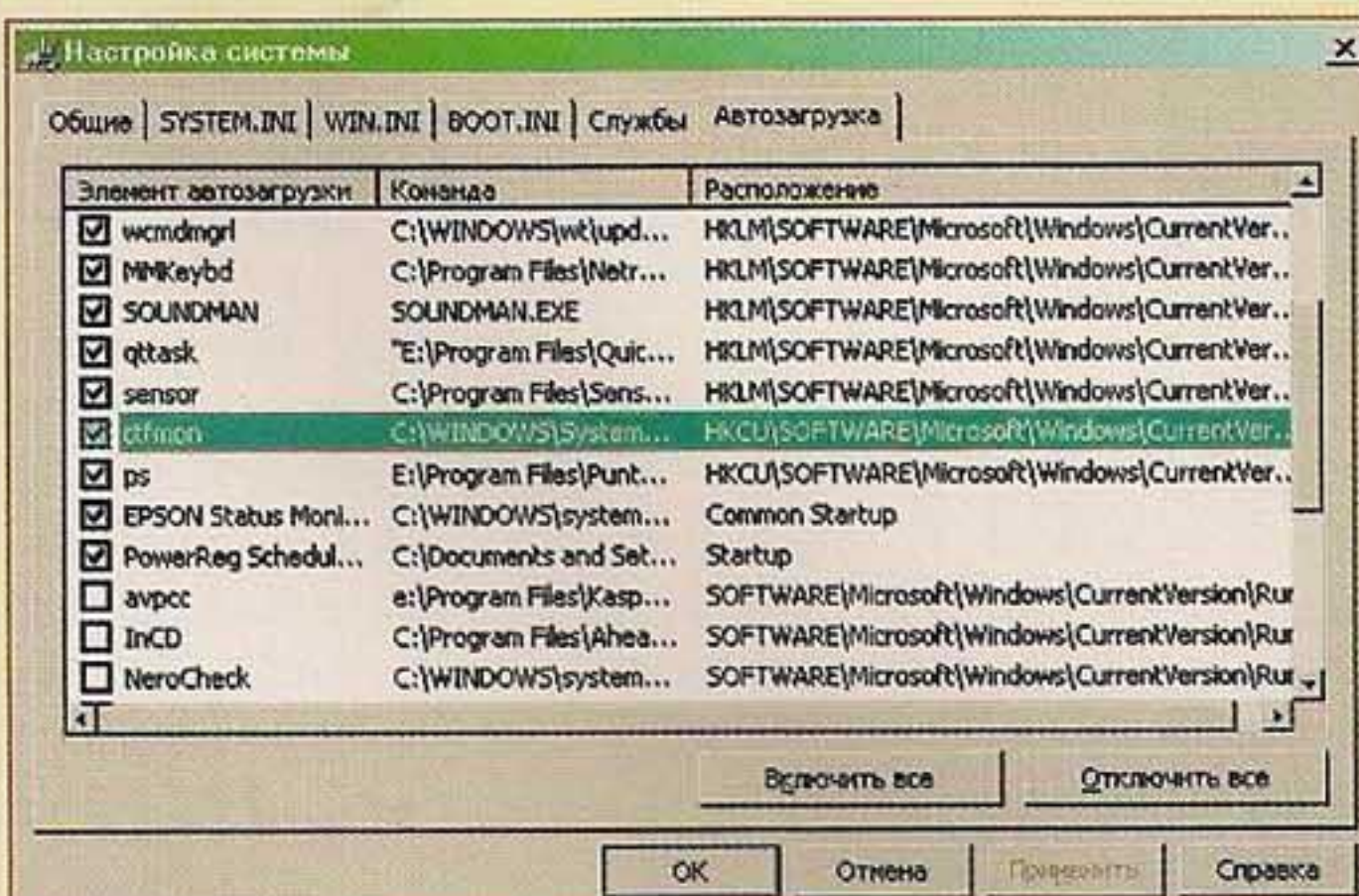
Достал переключатель раскладки клавиатуры! Он все время исчезает. Приходится каждый раз лезть в "Панель управления", а там — в "Языки и страны"! Раздражает ужасно! У меня установлена Windows 2000 + MS Office XP.

Такая проблема встречается довольно часто. В системах Win2000 и WinMe новый индикатор раскладки клавиатуры **ctfmon.exe**, устанавливающийся вместе с Office XP (в Windows XP он уже присутствует изначально), нередко бывает причиной сбоев. Традиционная симптоматика — несанкционированное закрытие или запуск программ, а также печать случайных символов. Вообще **ctfmon** является частью так называемого **Alternative User Text Input Processor**. Эта "инновационная" технология отслеживает активное окно и позволяет осуществлять в него альтернативный ввод текста — голосом, путем распознавания рукописного ввода, перевод текста на другой язык в режиме реального времени и т. п. Что характерно, при всей своей мощи — эта функция практически не используется львиной долей пользователей ПК.



Punto Switcher — один из мощнейших переключателей клавиатуры в мире.

Punto Switcher или **Keyboard Ninja**, которые уже неоднократно встречались в софтовом наборе диска "Игромания". Чтобы провести процесс миграции успешно — необходимо сначала избавиться от **ctfmon**. Сделать это не так-то просто, ибо, несмотря на все усилия, при использовании стандартных средств утилита появляется снова и снова в автозагрузке.



Вот где притаился злобный **ctfmon**!

Само собой, это происходит не просто так, а потому, что Microsoft вежливо "не рекомендует" удалять **ctfmon.exe**, доходя в своей заботе о пользователе до тотального террора. По наивному убеждению специалистов компании, удаление **Alternative User Text Input Processor** может привести к неполадкам в работе "ЭмЭс Офиса". Спорить с этими настойчивыми благодетелями — смерти подобно. Поэтому лучшим — компромиссным решением является "официальная" деинсталляция функции альтернативного ввода текста. Для ее удаления необходимо проделать следующее:

— в меню "Пуск" -> "Настройка" -> "Панель управления" -> "Установка и удаление программ" -> "Установка и удаление" (в английской версии **Start -> Settings -> Control Panel -> Add / Remove Programs -> Install/Uninstall**) выбрать строку "Microsoft Office XP" и нажать кнопку "Установка/Удаление" (Add/Remove);

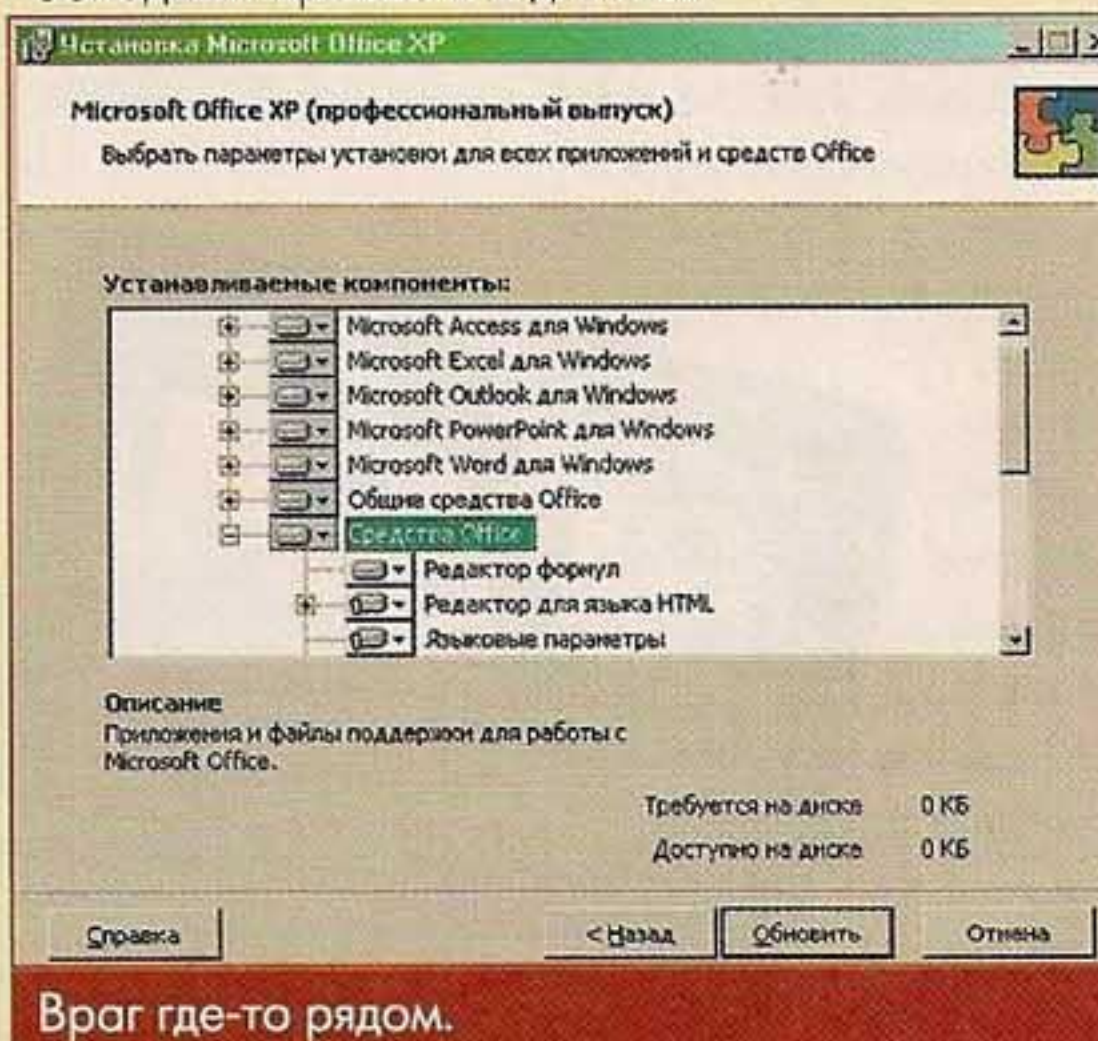
— в появившемся диалоговом окне "Установка Microsoft Office XP" (Maintenance Mode Options) надо выбрать опцию "Добавить или удалить компоненты..." (Add or Remove

Features), нажать кнопку "Далее" (Next) для перехода к диалогу выбора компонентов MS Office;

— щелкнуть на плюсик у компонента "Общие средства Office" (Office Shared Features) и в раскрывшемся списке выбрать "Альтернативный ввод данных" (Alternative User Input), для которого установить переключатель в положение "Компонент недоступен" (Not Available);

— щелкнуть по кнопке "Обновить" (Update);

— если установлены дополнительные пакеты MS Office, например такие, как **Publisher 2002**, то аналогичную процедуру необходимо провести и для них.



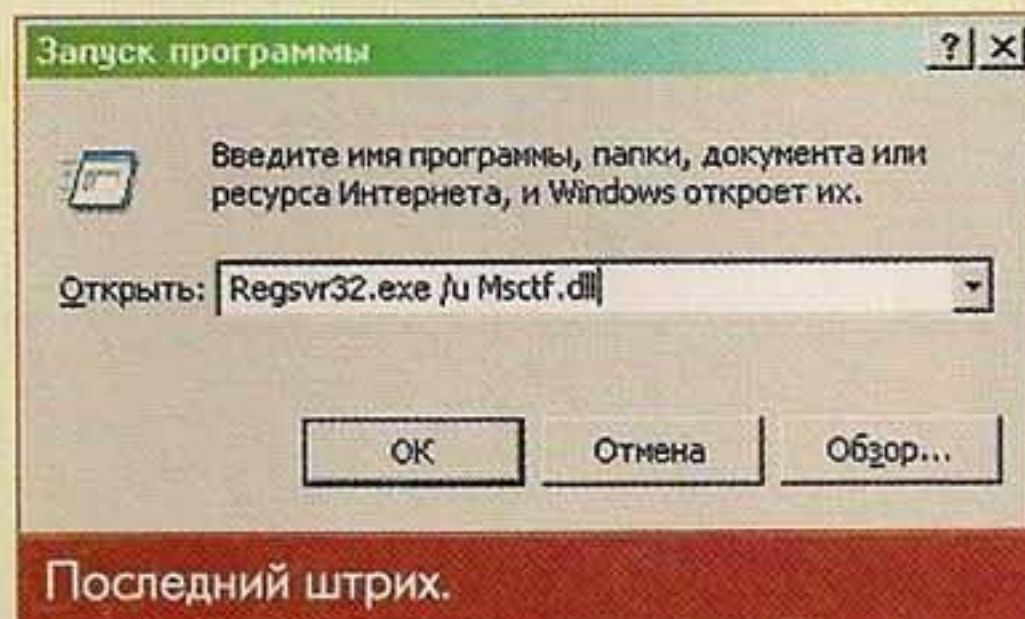
Враг где-то рядом.

После удаления "Альтернативного ввода данных" из состава приложений Office необходимо также отключить функции программы в операционной системе Windows. В "Панели управления" щелкните по значку "Язык и региональные стандарты" (Regional and Language Options), затем на странице "Языки" (Languages) нажмите кнопку "Подробнее..." (Details). В разделе "Установленные службы" (Installed services) необходимо удалить все установленные службы альтернативного ввода (вряд ли, правда, у тебя там окажется что-то лишнее), оставив только "English (United States) — default Keyboard United States 101" и, естественно, "Russian". Нажми кнопку "Языковая панель" (Language Bar) и установи флажок "Выключить дополнительные текстовые службы" (Turn off advanced text services). Далее в строке "Пуск" -> "Выполнить" введи две команды:

```
Regsvr32.exe /u mcimtf.dll
```

```
Regsvr32.exe /u Mscf.dll
```

Вот теперь все. От **ctfmon.exe** не осталось никаких следов. Можешь проверить это, запустив **msconfig.exe** и просмотрев список автоматически загружаемых приложений. Теперь можно смело устанавливать продвинутый **Punto Switcher** или возвращать в автозагрузку старый добрый **inter-nat.exe**.



Последний штрих.



Обмен опытом



Горячев

В железном форуме "Игромания" в последнее время было очень много вопросов о том, как решить одну каверзную проблему. При просмотре самопальных страничек с помощью некоторых версий браузера Internet Explorer в строках ввода, сделанных на JavaScript, символы отображаются как непонятные уродливые закорючки. Наш постоянный читатель **Nebras** решил помочь отчаявшимся. Предоставляю ему слово.

Nebras

Первым делом откройте диалог "Свойства обозревателя" в "Панели управления" и на вкладке "Дополнительно" проверьте, установлен ли флажок "Всегда отправлять URL-адреса как UTF-8..." (Always send URLs as UTF-8...), затем на странице "Общие" нажмите кнопку "Шрифты" и установите кириллический набор используемых шрифтов в выпадающем списке "Набор знаков". Далее на вкладке "Общие" нажмите кнопку "Языки" и убедитесь, что в списке языков присутствует русский. Если ничего из описанного не поможет, переустановите Internet Explorer.

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Новое поколение выбирает...

Обеспокоенная проблемой спама компания **Pew Internet** провела независимое исследование с целью установить, как пользователи относятся к несанкционированной рекламной рассылке. Исследование проводилось на разных возрастных группах юзеров. В результате были получены весьма интересные результаты.

Оказывается, что те пользователи интернета, кому за тридцать, относятся к спаму резко отрицательно. Особенно раздражает спам женщин, которые часто вообще отказываются пользоваться электронной почтой, если на их ящик приходят рекламные сообщения. Больше всего дам возмущает информация о XXX-ресурсах, к рекламе же косметики они относятся спокойно. А вот среди возрастной группы 19-25 лет более шестидесяти процентов пользователей заявили, что спам их несколько не беспокоит. Объясняют они это тем, что несанкционированная рассылка рекламы — дело обычное, это неотъемлемая часть "культуры интернета".



тября был принят закон, регламентирующий рассылку рекламных сообщений через электронную почту. Полностью спам не запретили, но обязали все компании, которые его рассылают, указывать точный обратный адрес и телефон, чтобы любой пользователь мог в любую минуту отказаться от спам-рассылки.

После принятия закона завершился суд над компанией **PW Marketing**, начавшийся еще в 2002 году. Директора компании **Пола Вайллиса** обвиняли в том, что он разослал по электронной почте рекламу бумажного буклета по организации спам-рассылки. Два года прокурорам не удавалось доказать вину Пола. Теперь же ему предъявлен иск на два миллиона долларов за то, что в рассылке не был указан телефон компании и точный обратный адрес. Полу предстоит выплатить пострадавшим пользователям более двух миллионов долларов. За моральные издержки.

В США каждый штат имеет возможность принимать свои собственные законы. И в Калифорнии подобный закон был принят достаточно давно. Основное его отличие в том, что за спам штрафуются не только компании, рассылающие спам, но и те, чьи услуги или товары рекламируются в спам-ленте. То есть если некая фирма "Вася Пупкин и Ко" рекламирует пляжные принадлежности компании "Маша Пипкина и Др.", то штраф будут платить обе организации. Причем в законодательстве никак не оговаривается, что делать в случае,

если реклама проводилась с целью подставить рекламируемую фирму. Оштрафуют все равно. Что интересно, закон отлично работает. Количество спама от калифорнийских фирм с момента принятия закона снизилось почти вдвое.

Червивый Sexer

В конце октября — начале ноября этого года по Сети начала распространяться новая версия интернет-червя **I-Worm.Sexer**. Виртуальный паразит маскируется под антивирусную программу и

рассылает себя под видом письма службы технической поддержки "Лаборатории Касперского". Сам по себе вирус не очень опасен — создатели рассчитывали в основном на доверчивость пользователей. Sexer может попасть на компьютер в виде письма с фальсифицированного адреса **support@kaspersky.com**. В аттаче содержится файл **KAVUtil.exe**, представляющий собой тело вируса. В тексте письма прописано: "В связи с появлением в Сети нового почтового червя **I-Worm.Sexer** предлагаем Вам утилиту для выявления и удаления этого червя из системы..."

Sexer получает управление компьютером только в том случае, если пользователь самостоятельно запустит exe-файл. После активации вирус копирует себя (с тем же именем **KAVUtil.exe**) в папку **ProgramFiles\Common Files\System** и прописывает автозапуск в реестре:

```
HKLM\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Run
```

```
KAVUtil = kavutil.exe
```

В папке **System** вирус создает графический файл **KAV.bmp**, содержащий фразу "Аборт — узаконенное убийство" (см. скриншот), и загружает его в качестве фона рабочего стола. После этого червь находит в системном реестре ключ **Software\Microsoft\WAB\WAB4\Wab FileName** и напрямую рассылает себя на все почтовые ящики, содержащиеся в адресной книге зараженного компьютера.

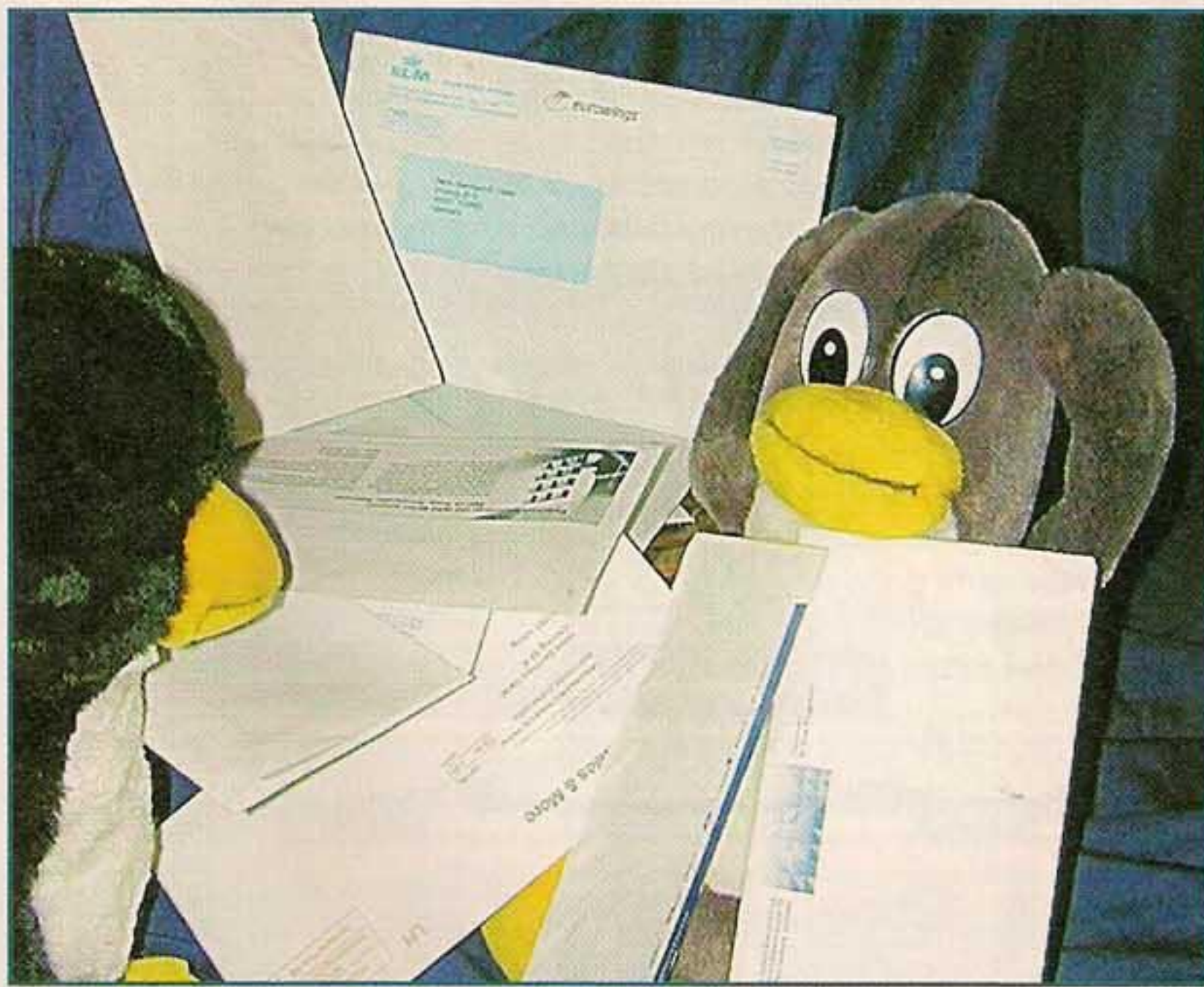
Для успешного удаления вредителя с винчестера необходимо выявить и удалить все файлы **KAVUtil.exe**, очистить соответствующие ветки реестра и строки в автозапуске. Впрочем, это не гарантирует стопроцентное излечение. Самый надежный способ — после удаления червя вручную пройтись по винчестеру антивирусным сканером с обновленными антивирусными базами. "Антивирус Касперского" и **DrWeb** успешно находят Sexer и удаляют его из системы.

Чтобы обезопасить свой компьютер от заражения подобного рода вирусами, старайтесь не запускать исполняемые файлы из аттачей к письмам. Антивирусные компании в целях безопасности никогда (!) не рассылают exe-файлы пользователям.

Sober найдет тебя везде

Sexer — не единственный вирус-перевертыш. В начале ноября в Сети началась настоящая эпидемия сетевого червя **Sober**. Вирь распространяется через электронную почту, маскируясь под антивирусную добавку к **Norton Antivirus**. В теме обычно указано, что в аттаче к письму содержится "противоядие" от червя **Sobig**, эпидемия которого не так давно закончилась. Например, в теме может содержаться следующая строка: "New Sobig-Worm variation". А в тексте письма: "New Sobig variation in the net. You must change any settings before the worm control your computer! But, read the official statement from Norton Anti Virus!".

Вложенные файлы, представляющие собой тело вируса, могут иметь самое различное расширение — .exe, .com, .pif, .bat... Червь активи-



Аналитики **Pew Internet** сделали интересный вывод, из которого следует, что через 3-4 года подрастет новое поколение интернетчиков, которые будут воспринимать спам как нечто само собой разумеющееся. Таким образом, и сама проблема спама исчезнет, рекламу по почте будут воспринимать как норму.

И спам, и спам

В то время как одни со спамом смиряются, другие с ним активно воюют. Именно так обстоит дело в США, где в начале ок-

АБОРТ — узаконенное убийство.

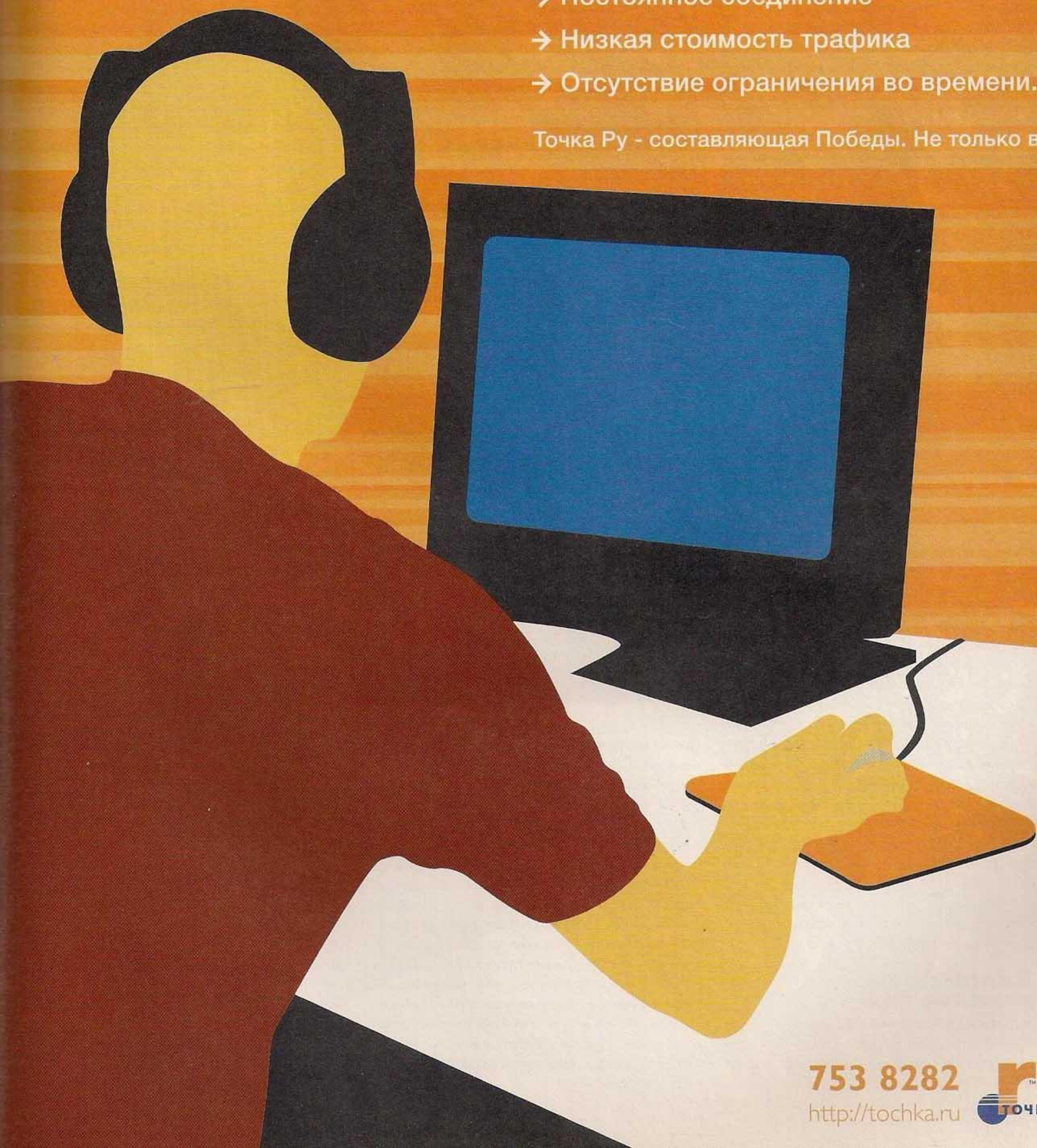
spam
inside

Игра.

Она увлекает. Она втягивает. Мир, в котором только ты и твоя команда. Ты нужен им. Они - часть тебя. Ты не можешь их подвести. Твое мастерство, твое умение, твоя скорость - вот составляющие Победы. Две из них подвластны тебе, скорость подвластна нам! Мы поможем тебе выиграть, мы поможем выиграть твоей команде! Поставь точку в выборе провайдера!

- Скорость до 1 Мбит/сек
- Постоянное соединение
- Низкая стоимость трафика
- Отсутствие ограничения во времени.

Точка Ру - составляющая Победы. Не только в Игре.



753 8282

<http://tochka.ru>



руется после того, как пользователь запустит аттач. После этого Sober выводит на экран фразу "File not complete!", показывая, что присланный файл содержит ошибку. На самом же деле процедура активации вируса прошла успешно. Вирус сканирует на зараженном компьютере все файлы, которые могут содержать почтовые базы данных — .html, .wab, .eml, — и рассылает свои копии на все найденные почтовые ящики.

Практически все антивирусы на данный момент распознают и лечат компьютер от Sober. Чтобы избавиться от заразы, проверьте винчестер антивирусным сканером с обновленными базами.

Криминальные письма

Все знают, что читать чужие письма — плохо. Тайна личной переписки и все такое прочее. При этом, если чужие бумажные письма люди стараются не читать, то письма, пришедшие по электронной почте, могут прочитать без зазрения совести. Объяснения выглядят, мягко говоря, неубедительно: "Это же e-mail, это не письмо..."

В Штатах решили уравнивать почту классическую — бумажную — и почту электронную. Теперь за нездоровое любопытство к чужой электронной корреспонденции можно угодить прямоком за решетку или расстаться с изрядной суммой денег.



Первой гражданкой США, которую привлекли к ответственности по новому закону, стала **Анджела Ли**. Ее обвинили в том, что она, без ведома своего мужа и его бывшей жены **Даунглед Рамсей**, читала их переписку на протяжении нескольких месяцев. О том, что Анджела просматривает все письма, касающиеся раздела имущества, Даунглед узнала случайно. И тут же подала в суд, заявив, что действия Анджелы можно приравнять к воровству. На суде Даунглед сказала: "Это то же самое, если бы Ли ворвалась в мой дом, нашла бы и прочитала мой личный дневник..."

Судья вошел в положение пострадавшей и назначил Анджеле наказание в виде шестидесяти дней лишения свободы... Условно.

Контекстной рекламе бой

Возможно, контекстной рекламе в Сети скоро придет конец. Для тех, кто не в курсе, что такое контекстная реклама — маленький ликбез. Если вы набираете в командной строке поиско-

вика, например, слово "шампунь", поисковик выдает вам несколько тысяч ссылок и пару рекламных окошек со ссылкой на магазин, продающий шампуни, то это и есть контекстная реклама. Вы не искали рекламу, но вам ее подсунили.

Житель Франции, некто **Фабрис Дэриот**, владелец сайта www.bourse-des-vols.com, подал в суд на администрацию **Google** за то, что последние использовали название его сайта в качестве ключевых слов, по которым выводилась контекстная реклама. Фабрис хочет получить от поисковой службы восемьдесят тысяч евро. Google же в свою очередь собираются подать апелляцию. По их мнению, совпадение — лишь результат технической ошибки в работе сервера.

Если француз все же удастся выиграть дело, то следует ожидать множества похожих судебных разбирательств: контекстная реклама сейчас очень распространена на поисковиках, и в качестве ключевых слов используется название самых различных брендов.

Мобильная дисквалификация

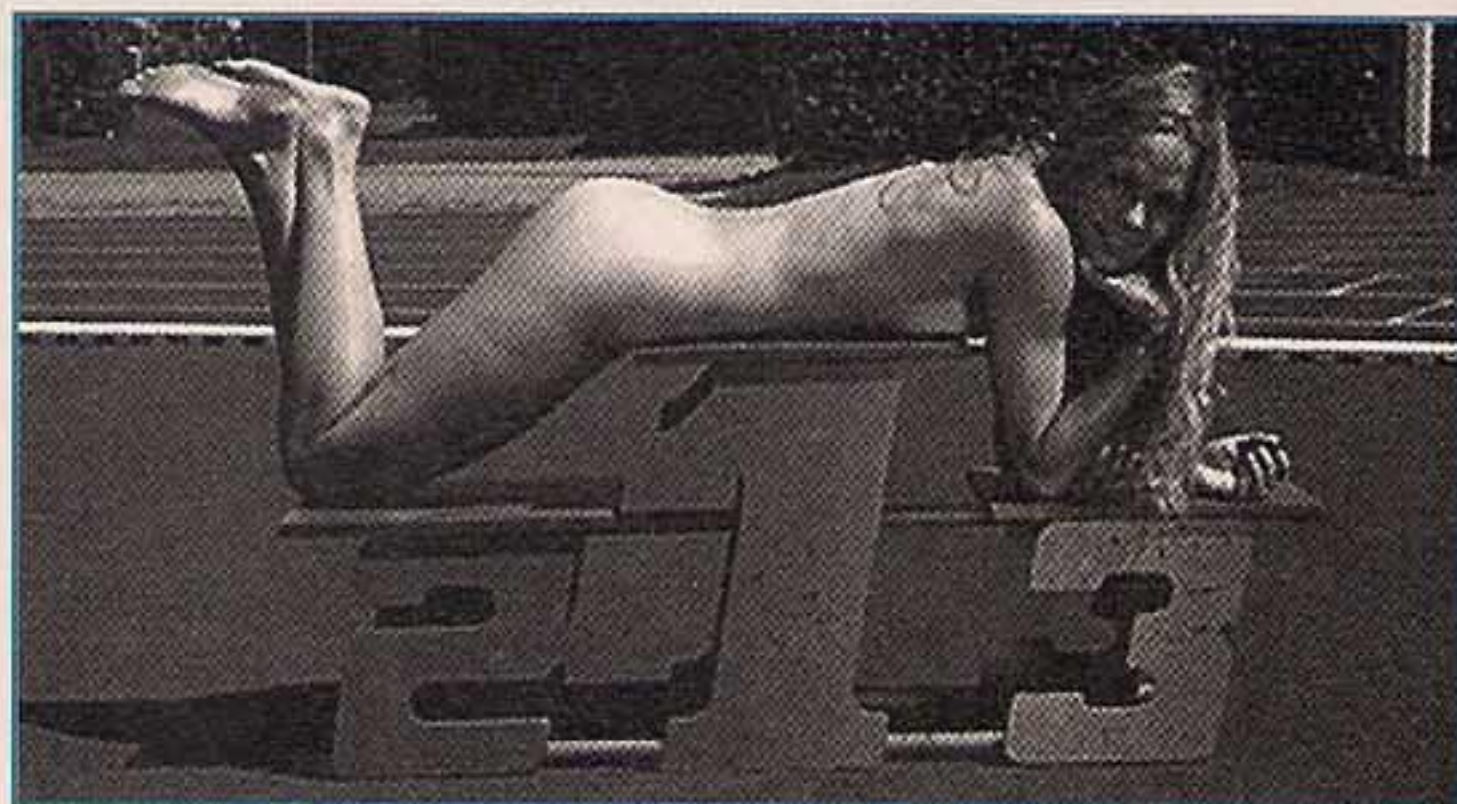
Мобильники входят в нашу жизнь. Сейчас сложно найти человека, у которого не было бы сотового телефона. Одни без мобильных



уже не могут жить, другим же сотовые здорово мешают. Если вы профессор, то попробуйте, например, прочитать лекцию, если у абитуриентов постоянно трезвонят телефоны. То, что мобильные телефоны могут помешать проведению некоторых ответственных мероприятий, начали понимать и в мире спорта. Судьи засчитали поражение украинскому шахматисту **Руслану Пономареву**, у которого во время игры со шведом **Евгением Агрестом** на международном турнире зазвонил сотовый телефон. Имело место нарушение пункта 13.4 правил, в котором ясно прописано, что пользоваться мобильниками в процессе игры строго воспрещается. На решение судей не повлиял даже тот факт, что Руслану в этот день исполнилось двадцать лет, и ему звонили друзья, чтобы поздравить.

Не моем, так голыми

Отечественным спортсменам не привыкать к недостаточному субсидированию со стороны государства. Денег — мало, факт. А вот нидерландских легкоатлетов снижение государственных выплат заставило пойти на отчаянный шаг. Снача-



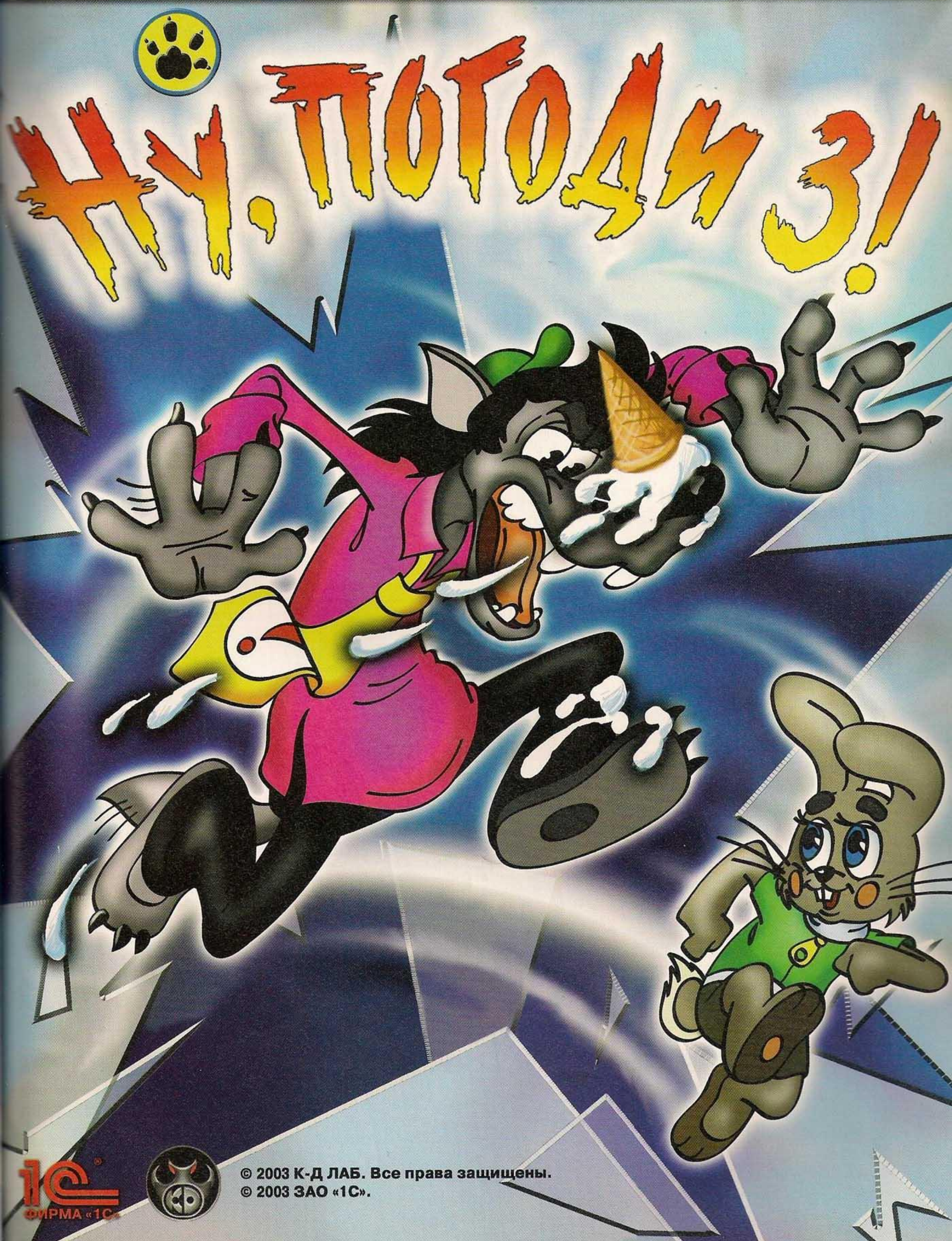
чала девушки попытались получить-таки деньги из государственной казны. Не получилось. Тогда они наняли профессионального фотографа, привели его в спортзал, сами разделись и снялись в стиле ню на фоне матов, беговых дорожек, турников и прочей спортивной атрибутики. Фотографии затем разместили на сайте www.sportmeiden.nl, где каждый желающий всего за один цент может рассматривать обнаженных спортсменок. Собранные средства идут на оплату тренировок. Более двухсот фотографий ждут желающих помочь нидерландским атлеткам. Фотки, к слову, — красивая эротика, никакого XXX.

Незаконная антипедофилия

Если педофилы ведут себя корректно по отношению к малолетним интернетчикам, то интернетчики начинают вести себя некорректно по отношению к потенциальным педофилам. В разных странах сейчас идет множество судебных разбирательств, так или иначе связанных с сексуальными домогательствами к несовершеннолетним через Мировую Паутину. В большинстве случаев взрослых признают виновными и либо сажают, либо заставляют выплатить большой штраф.

Не так давно в Соединенных Штатах имела место обратная ситуация. Подросток познакомился в чате с жителем Мери-

лэнда — мужчиной сорока лет, — разговорился с ним и, не называя своего возраста, попросил выслать фотографии, на которых старший товарищ изображен в голом виде. Жертва клюнула. Получив фотки, хитрый юнец быстро сообщил о своем возрасте и потребовал заплатить ему две с половиной тысячи долларов. В противном случае грозился обратиться в полицию. Пользователь из Мэрилленда, которого подросток, по сути, обвинил в педофилии, выслал запрашиваемую сумму. Но после этого тут же обратился в полицию, которая через несколько дней вычислила местоположение и арестовала подростка-вымогателя. По логам чата было установлено, что мужчина действительно не знал возраст собеседника, когда высылал свои фотографии. На момент ареста юный интернетчик уже успел просадить полученные нечестным путем деньги. Расплачиваться придется родителям. ■



Сетевая игра в

DELTA FORCE**BLACK HAWK DOWN™**

Полет "Черного ястреба"

После выхода Delta Force: Black Hawk Down мультиплеер игры не обрел популярности среди любителей сетевых баталий. Не было нормальных серверов, поддерживающих командную игру, сетевой код был не отлажен. Сейчас ситуация изменилась — разработчики подправили мультиплеерную составляющую, открыли несколько новых порталов, теперь на сервере NovaWorld количество созданных сессий в любое время дня и ночи превышает три сотни. Игра стала популярна, а значит — самое время разобраться, как подключиться к серверу и как создавать свой собственный.

Примерка обмундирования

В Delta Force: Black Hawk Down встроена возможность игры через локальную сеть (LAN/IPX) или через интернет на сервере NovaWorld. При игре на NovaWorld ведется постоянная статистика. Игроки постоянно получают новые награды и повышения в рангах. Более подробную информацию о рангах и наградах вы можете прочитать на официальном сайте игры.

Чтобы играть в BHD без видимых тормозов, желателен коннект не ниже 33.6 кбит/сек, только в этом случае пинг будет достаточно низок — около 350-400.

Для подключения к уже созданному серверу запустите игру и выберите пункт "Сетевая Игра". Вы попадете в меню с основными настройками раунда. В поле "Команда" выберите сто-

рону, за которую будете играть, — синюю или красную (различаются лишь цветом униформы). В поле "Лицо персонажа" определите внешний облик героя.

Необходимо выбрать специализацию. Советуем предварительно изучить (в инструкции на диске с игрой), какие ограничения на героя накладывает та или иная "профессия". Снайпер, например, не может таскать тяжелый пулемет, а пулеметчик никогда не сумеет использовать снайперскую винтовку. Чтобы поменять специализацию, просто выберите из выпадающего списка ту профессию, которую хотите отыгрывать в текущем раунде. Для тонкой настройки обмундирования нажмите кнопку "Экипировка".

В поле "Тип соединения" выберите, где будет происходить игра — в локальной сети или в интернете. В первом случае будет проведен опрос доступных карт. Для повторного сканирования достаточно нажать кнопку "Поиск". Если же вы хотите поиграть через интернет, то сначала нужно создать аккаунт. Кликните на кнопку "Присоединиться" и заполните появившуюся таблицу (сложностей возникнуть не должно). Когда аккаунт создан, возвращайтесь в предыдущее меню и заносите в соответствующие поля данные об аккаунте и CD-ключе (код напечатан на коробке с игрой). Когда игра подключится к серверу NovaWorld, перед вами появится окно параметров раунда.

Выберите опцию **Games Servers**, чтобы попасть в меню выбора карт. Остальные пункты меню нужны для получения дополнительной информации об игре (например, о лучших игроках) и изменения настроек аккаунта и игрока.

Отсортируйте игры по пингу, кликнув по колонке **Ping**. Выберите карту с наименьшим значением пинга и дважды кликните по ее названию. Как только карта загрузится, начнется игра.

На счет три — рассчитайся!

Если у вас достаточно мощная машина и "толстый" интернет-канал, то

можно не подключаться к чьей-то игре, а создать свой игровой сервер. Основной плюс такого выбора — каков бы ни был коннект у ваших оппонентов, для вас игра будет летать. Минус — если коннект не идеален, то другие пользователи могут и не захотеть подключаться к вашему серверу.

Чтобы создать сервер, возвращайтесь в первое меню настроек сетевой игры и нажимайте кнопку "Сервер игры". Вы попадете в меню настройки сервера.

В поле "Сообщение" введите текст, который будет высвечиваться при загрузке игры. В поле "Название игры" — имя игры на экране выбора серверов. В окне "Код страны" впишите сокращенное название страны (какие именно используются сокращения, смотрите на сайте игры) —



▲ Сервер создан. Осталось дожидаться, когда другие игроки на него зайдут.

в меню выбора игры, в крайней левой колонке напротив названия созданной вами игры, будет отображен флаг выбранного вами государства.

Если не хотите, чтобы к игре мог присоединиться любой желающий, в поле "Пароль" введите код. В поле "Тип соединения" укажите, где будет создан сервер — в локальной сети или на сервере NovaWorld. В графе "Соединение" выберите тип доступа к интернету — диалог или высокоскоростные линии. В поле "Тип сервера" выберите, какой сервер создаете — выделенный или простой. Выделенный сервер не может участвовать в игре, но из-за освобожденных мощностей компьютера увеличивается скорость игры. Если хотите создать выделенный сервер, выберите опцию "Хозяин", если простой — "Игрок".

Пункт "Задержка старта" позволяет определить, сколько минут пройдет, прежде чем начнется игра. Это дает возможность присоеди-



▲ Сложенные действия по захвату точки респава.



▲ Снайперу в игре важно занять тактически выгодную позицию.

ниться новым игрокам. В окне "Воскрешение" укажите промежутки между респавами в секундах; в графе "Время" — продолжительность игры в минутах; в графе "Число игроков" — максимальное количество игроков в текущем раунде.

Все перечисленные опции сгруппированы в левой части экрана основного меню. Теперь обратите внимание на часть справа. Здесь находятся опции настройки карты, оружия и команд. Чтобы перейти к следующему меню, нажмите на стрелочки рядом с названием.

В пункте "Настройки команды" установите пароли для команд (чтобы присоединиться к команде, надо ввести пароль), а также разрешение/заперт на "дружеский" огонь.

В меню "Настройки карты" выберите тип игры, карту, на которой будет происходить битва, и условия победы. Для разных типов игры условия разные (например, лимит очков или времени). В окне "Настройки оружия" можно установить ограничения на использование различных типов оружия.

Типы игр

Рассмотрим, какие типы игры можно задействовать на выделенном сервере. **Бой насмерть** и **командный бой насмерть** — это классический дефматч, каждый сражается сам за себя. В командном бою — две команды друг против друга. Побеждает сторона/игрок, набравшая больше всего очков.

Захват флага — это, простите за банальность, захват флага. Вы должны захватить флаг

противника, унести на свою базу и помешать сделать врагу то же самое с вашим флагом. Флаги отмечены на радаре спецсимволами.

Командный царь горы — команда должна захватить и удерживать определенную зону (она помечена на радаре цветом команды) установленное время. Чтобы таймер начал отсчет, в зоне должен находиться хотя бы один игрок из команды. Если в зоне не будет ни одного члена команды, таймер обнуляется.

Найти и уничтожить — одна команда должна проникнуть на территорию противника и уничтожить цели, другая — защитить их.

Атака и оборона — режим очень похож на предыдущий. Одна команда должна уничтожить цели за определенное время. Если ей это не удастся, то она проигрывает.

На поле брани

Итак, вы — на виртуальном поле боя. Во время игры вам придется переговариваться с товарищами по команде. Скорее всего, соратники будут общаться с вами на английском языке. Можно попытаться писать сообщения с клавиатуры, но это не всегда удобно. Как только вы начнете печатать, на вас может выскочить противник и мигом вас пристрелить, да и не все так хорошо знают английский язык. В этом случае удобно бывает воспользоваться меню игровых команд-жестов. Чтобы активировать его, нажмите F9 и выберите нужную команду. Например, поднятая рука означает "Внимание", взмах левой руки — "За мной!".

Если в процессе игры вас убьют, вы появитесь на одном из респавов, которые размещаются на карте случайным образом с началом каждого раунда. Обратите внимание на интересную особенность игры: разные точки возрождения в командных режимах игры принадлежат в начале раунда разным командам. Вражеские респавы можно захватывать — для этого достаточно забежать на вражеский респав и подождать 15 секунд. Если команда контролирует несколько точек возрождения, после смерти вы можете выбирать, на какой из них появиться.

В заключение — несколько слов о том, как добиться прироста скорости. Даже на мощных машинах при максимальных настройках графики игра во время интернет-баталлий заметно притормаживала. Сначала мы думали, что это проблемы коннекта, но потом кто-то запустил игру на слабой машине, снизив детализацию, и — о чудо — игра забегала значительно шустрее. Попробовали снизить детализацию на более мощных машинах — пинг заметно уменьшился. Видимо, через сетевой протокол передается информация о графических настройках и уровне детализации игрового мира, и чем более сложные настройки, тем больше трафик. Так что даже если у вас P-4 3000 МГц и больше гига оперативки — лучше снизить детализацию. Это даст заметный прирост скорости при игре через Сеть. ■



▲ У команды "синих" целых две точки возрождения. У "красных" — только одна.



▲ После смерти можно изучить карту местности — в бою на это времени просто нет.

Интернет-тарабарщина и сетевая ображадабрә

Часто во время путешествия по интернету или при чтении электронной почты пользователь видит на html-страничках и в письмах нечитаемый набор символов — вместо понятных и легко складывающихся в слова букв. Это происходит из-за неправильно подобранной браузером или почтовым клиентом кодировки текста. Чтобы избежать проблемы, нужно установить на компьютер программу-перекодировщик.

Утилит, предназначенных для перекодирования текстов, в Сети можно найти довольно много. Мы выбрали три лучшие, на наш взгляд, программы. Поэтому сегодняшний обзор — не совсем сравнительный. Скорее, это просто описание приложений без попытки выявить лидера.

Shtirlitz

Разработчик: Всеволод Лукьянин

Размер: 1Мб

Лицензия: Adware

Интерфейс: RUS

www.shtirlitz.ru

“Штирлиц” обладает очень мощным механизмом расшифровки испорченных текстов. Количество поддерживаемых кодировок и схем транслитерации (т.е. записи русских слов латиницей) огромно. Есть возможность добавить свою собственную схему расшифровки (опция для программистов). Утилита читает даже такие тексты, в которых встречаются несколько кодировок в одном файле, html-страницы с неправильно указанным charset, тексты, написанные нестандартной транслитерацией или набранные в неверной раскладке клавиатуры. “Штирлиц”, в отличие от большинства аналогов, даже восстанавливает русский текст, состоящий из выдуманных слов.

Тексты почтовых сообщений, закодированные с помощью систем uuencoding, xencoding, base64 и binhex, принимают нормальный вид за доли секунды. Режим пакетного декодирования для писем не очень удобен, так как одновременно возможно перекодирование только в один стандарт.

“Штирлиц” умеет преобразовывать html-документы в простые текстовые файлы. Но тут нужно иметь в виду, что пакетное декодирование не работает с транслитом. С простым же текстом — проблем не возникает.

Блестяще реализована настройка программы — можно изменять практически любые параметры декодирования, что может понадобиться опытным пользователям, — а для начинающих вполне подойдут установки по умолча-

нию. Чтобы каждый мог настроить утилиту, что называется, под себя, к дистрибутиву прилагается подробный help-файл.

Работать с утилитой предельно просто. При установке “Штирлица” в контекстное меню текстовых файлов добавится команда “Открыть Штирлицем”.

В целом, “Штирлиц” — одна из самых мощных программ декодирования, которая в процессе тестирования распознала и правильно отобразила подавляющее большинство предложенных ей кодировок.

Hieroglyph

Разработчик: Михаил Морозов

Размер: 2.9Мб

Лицензия: Freeware

Интерфейс: RUS

www.adelaida.net/hieroglyph

“Иероглиф” — не просто декодер. Это полноценный текстовый редактор, поддерживающий даже проверку орфографии. Во время правки при переходе от русских слов к английским смена раскладки происходит автоматически. При настройке программы можно определить, к контекстному меню каких файлов добавится команда “Открыть Иероглифом”.

Утилита поддерживает все стандартные схемы кодировки. Транслитерация возможна в обе стороны, что среди декодеров встречается достаточно редко. При восстановлении русского текста из латиницы можно выбрать интерактивный режим, в котором ошибки восстановления из нестандартных схем транслита практически исключены. В программу встроены и другие важные функции, делающие “Иероглиф” одним из самых мощных декодеров. Преобразование html-документа в текст, очистка текста после OCR-распознавания, сортировка строк списков по алфавиту, автоопределитель языка, переформатирование текстов и абзацев — все эти функции позволяют максимально удобно работать с текстами, исправлять в них самые различные ошибки.

Панель инструментов “Иероглифа” предоставляет практически все стандартные для мощных текстовых редакторов средства работы с текстом — от выбора шрифта и его цвета до поиска текста. “Иероглиф”, конечно, не Word, но по количеству функций превосходит WordPad.

Теперь о том, что касается тестирования. На сильно испорченном тестовом файле “Иероглиф” проявил себя не с лучшей стороны. Он не воспринял ни одного слова, выдав сплошные квадратики вместо букв. Не смог он прочитать и html-документ с неверным charset, который до этого был легко расшифрован “Штирлицем”. Также “Иероглиф” не прочитал многие файлы-примеры из демонстрационного пакета “Штирлица”. Тем не ме-

нее — большинство html-документов с неверной кодировкой и писем с транслитерацией “Иероглиф” “перевел” без ошибок. При работе с e-mail возникла проблема следующего характера: декодирование почтовых сообщений не автоматизировано, что вызывает затруднения при работе с большим числом писем. В остальном же “Иероглиф” — отличный перекодировщик с функциями текстового редактора.

Tcode

Разработчик: Алексей Бойко

Размер: 0.3Мб

Лицензия: Freeware

Интерфейс: RUS

<http://alexboiko.chat.ru>

Утилита предназначена для автоматического или ручного декодирования “убитых” почтовых сообщений и новостей UseNet. При восстановлении поддерживаются кодировки Dos, Windows, KOI-8, ISO 8859-5 и их комбинации, а также преобразования текста из форматов Base64, Quoted-Printable, HTML и UTF-8. По заявлениям авторов, отличительная особенность программы — использование быстрого эвристического алгоритма распознавания русских слов.

С Tcode очень удобно работать, используя буфер обмена при чтении электронных писем и новостных телеконференций. Для перекодирования текста достаточно кликнуть мышкой на значок Tcode в системной области панели задач.

В процессе тестирования с простыми случаями порчи текстов программа справилась легко, однако с текстами вида ï&icirc, полученными при сохранении html-страничек с ошибочным параметром charset, и с очень сложными вариантами трижды неверно перекодированного файла утилита не разобралась. Не работал Tcode и с транслитерацией. Возможно, в будущих версиях функции утилиты будут расширены. На данный же момент программа подходит только для начинающих пользователей благодаря простоте настройки и высокой скорости работы.

У каждой из рассмотренных программ есть, что называется, своя изюминка. Выбор все равно остается за вами, но мы бы посоветовали начинающим пользователям установить у себя на компьютере Tcode. Юзерам, которые много работают с текстовыми документами, — Hieroglyph, удачно совмещающий в себе функции перекодировщика и текстового редактора. Shtirlitz же идеально подойдет для продвинутых пользователей, желающих настроить параметры перекодировки на свое усмотрение. Программисты смогут написать под Shtirlitz сценарии перекодировки для нестандартных html-страниц ■

На нашем компакте

Все описанные
в статье програм-
мы можно взять
с нашего ком-
пакт-диска.







Под солнцем Гипериона

первая отечественная онлайн-RPG

Больше года прошло с того момента, как мы опубликовали на страницах «Игромании» интервью с разработчиками первой российской мультиплеерной онлайн- RPG — «Сферы» (<http://sphere.yandex.ru/>). Игра тем временем подобралась к релизу. На момент сдачи материала в печать уже стал известен час «X» — 14 ноября.

А пока в самом разгаре бета-тестирование: еще не тысячи, но уже сотни геймеров со всей страны вовсю рубятся друг с другом в мире «Сферы». Разумеется, мы не могли пройти мимо столь увлекательного процесса — несколько сотрудников редакции заделались тестерами, создали клан «Игромания» и теперь вместе ищут виртуальной славы. Пока игра не достигла финальной стадии, выдавать по ней полномасштабный материал рано. Но совсем оставлять в стороне это уникальное явление было бы нехорошо. Поэтому мы публикуем небольшое интервью с создателями нового онлайн-мира с вкраплениями наших впечатлений от бета-версии.

Чтобы раскрыть самые сокровенные тайны «Сферы», наш агент подстерг в сумрачных катакомбах «Никиты» продюсера игры Степана Зотова и PR-менеджера Василия Гладилова и, хорошенько связав их, выпытал парочку весьма интересных сведений.



▲ Скелет-камикадзе. Песенка героя спета.

Этот мир придуман не нами...

Сюжет «Сферы» крайне необычен для фэнтезийных игр. В 1348 один сердобольный монах по имени Ткач решил спасти мир от чумы при помощи одного древнеиндийского заклинания. Он пытался создать волшебный мир — Сферу, в которой люди могли бы укрыться от всех мирских проблем. Однако последние строки заклятия монаху пришлось произносить уже на костре инквизиции. Пятки Ткача дымились, и поэтому в заклинание вкралась ошибка. Мир, который должен был стать раем на земле, стал адом...

Наши дни. Сфера все еще продолжает существовать, но ее оболочка со временем обветшала. Вся нечисть, что до поры до времени сидела за магическим барьером, вот-вот грозит хлынуть

в реальный мир. С помощью компьютеров люди разработали и создали «иллюзорное тело» (игрового персонажа), управляя которым, любой может проникнуть в Сферу и попытаться ее спасти.

«Игромания» [И]: Что представляет собой мир Сферы?

«Никита» [Н]: Мир «Сферы» — огромный диск, который висит в бесконечной пустоте. У диска есть имя собственное — Гиперион. Во время создания мира Гиперион раскололся на отдельные острова: Гелиос, Феб, Харон. Но большая его часть осталась целой — на ней и начинается игра. Пока не появится достаточное количество

игроков, которые готовы к встрече с новыми, более серьезными приключениями, проход на другие острова будет закрыт.

[И]: Как в «Сфере» будут построены взаимоотношения между игроками?

[Н]: «Сфера» — свободный мир. Все объединения и сообщества игроков, отношения между ними — лишь проявление воли самих игроков. В «Сфере» можно жить и развиваться в одиночку, при этом активно участвуя в жизни мира. Например, будучи охотником-одиночкой, можно спокойно подвизаться наемником в войне между кланами. В любой момент игры геймер сможет примкнуть к тому или иному клану или королевству — никто не ограничивает его выбор.

Развитие персонажей в «Сфере» завязано на очень сложной системе навыков. В «Сфере» нет такого понятия, как «класс героя». Почему? Разработчики приводят в качестве аналогии нашу повседневную жизнь.

[Н]: Сегодня ты — журналист, завтра — начальник транспортного цеха. Никаких четких определений относительно того, чем ты можешь заниматься, а чем — нет. Мы постарались построить игровой мир по тем же принципам. Нет классов, но игрок может быть, например, воином. И если окажется, что этому воину нужны какие-то ма-

гические способности — не проблема, им всегда можно обучиться. Однако для соблюдения баланса мы сделали так, что переключиться на другую профессию сложнее, чем начать учебу с «чистого листа». Мораль — тоже плавающая характеристика. Игроки могут вести себя хорошо, плохо или просто отвратительно. Убивать друг друга, или, наоборот, заключать союзы и вместе противостоять безжалостным убийцам.

Сермяжная виртуальность

В «Сфере» нет ни специализаций, ни рас. Новый уровень дает всего лишь доступ к новому оружию и магии, но не новые умения или тактики. В первый момент это ошарашивает. Мягко говоря. Создается впечатление, что иг-



▲ Порталы в городе.

ровой процесс — слишком прост. Но стоит начать играть...

[И]: Игра не накладывает никаких ограничений на игрока в начале игры — с одной стороны. С другой — ни возможности выбрать расу, ни определиться со специализацией. Не будет ли геймплей слишком однообразен?

[Н]: Поначалу — нет, но со временем — да, ибо опытные игроки через какое-то время изучат весь мир Сферы. Наша задача — быть начеку и к этому моменту привнести в игру новые элементы. Когда образуются устойчивые игровые сообщества — кланы, — мы добавим элементы, привлекательные для развитых игроков. Мы прорабатывали эту концепцию с самого начала, и она должна работать.

[И]: Как вы собираетесь бороться с явлением «player killing» — убийством одних игроков другими? Даже в самых раскрученных онлайн-ролевках разработчики до сих пор вводят лишь ограничения на взаимные убийства, а в «Сфере», где все дозволено, это сложно вдвойне.

[Н]: В мире Сферы player killing возможен, но убийство одного живого игрока другим достаточно строго наказывается. Это важно для тех, кто играет на стороне Сил Света. Силы Зла, наоборот, могут убивать сколько влезет. Мы не хотим лишать удовольствия ни тех, ни других. Поэтому игрок, выступающий на «плохой» стороне, четко осознает, чем ему придется расплачиваться за убийства — штрафами, низкой кармой и так далее. Но мы уверены — даже несмотря на все штрафы, найдутся охотники сражаться на стороне «плохишей»...

«Сфера» — не революция в жанре. Но это уникальный для России и весьма самобытный проект. Если вы спросите, много ли в этой игре новшеств по сравнению с другими онлайн-ролевками, мы ответим — нет. Если же вы зададите вопрос, интересно ли играть в «Сферу», ответ будет один — безусловно! Пожалуй, проект «Никиты» вполне может поспорить с именитыми западными конкурентами. Через пару-тройку месяцев станет ясно, как будут развиваться события, а пока — нетерпеливо ждем релиза. ■

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

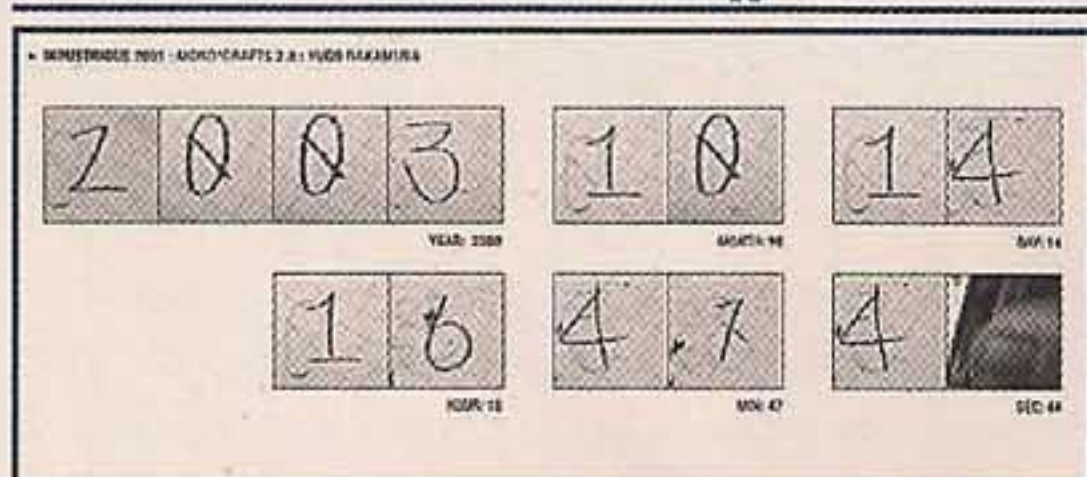
+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ
\$0.5/час с 00:00 до 09:30
\$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171
имя: demo, пароль: demo
<http://www.zenon.net/services/dialup/>

Интересное в сети

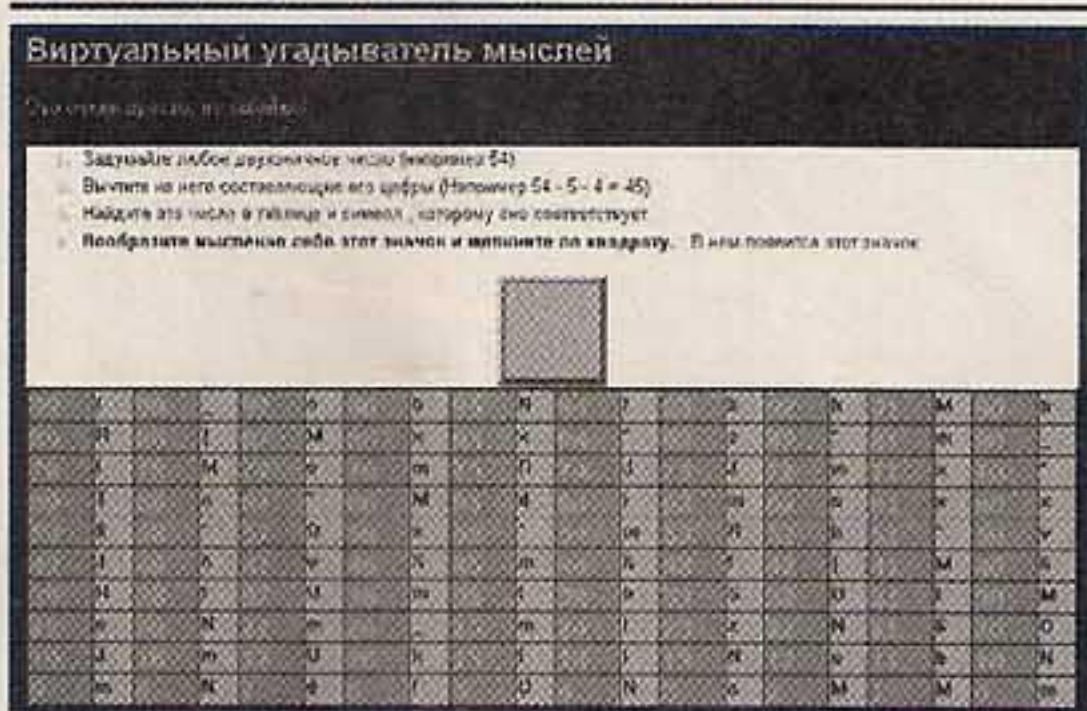
www.dti.ad.jp



Сайт японской торговой компании. Можно купить самые различные товары, но только за иены и только в случае, если сможете разобрать надписи на японском языке. Если же с языком вы не знакомы, то сразу направляйтесь по указанной ниже ссылке и оцените элегантные "часики". Они показывают год, месяц, день, часы, минуты, секунды. Самое забавное, что цифры рисуются... рукой. Тот самый случай, когда лучше один раз увидеть самому.

www.lares.dti.ne.jp/%7Eyugo/storage/monocrafts_ver3/03/index.html

www.ak47.ru



На муз-сайте AK-47 по ссылке www.ak47.ru/mindreader.htm притаился настоящий Виртуальный Угадыватель Мыслей. Интересно, а вы быстро догадаетесь, как он работает?

www.damiankennedy.clara.net



Сайт ни о чем и обо всем сразу. Прикольные картинки, забавные комиксы, записи с камер NASA (запуски космических кораблей, предстартовая подготовка космонавтов), фото с коридра, в которых победителем вышел... бык. Обязательно зайдите в раздел Cat Scans, где помещено несколько изображений отсканированных котиков. Мы уже не раз приводили ссылки на галереи

реи сканов братьев наших меньших — в частности, из семейства кошачьих. Похоже, их сканирование становится традицией. Хочется сказать — доброй традицией, но нет уверенности, что коты с этим согласятся.

www.james shepherd.com



Здесь вас встретят удивительные картины Джеймса Шеффера. Сочные цвета, необычные ракурсы и выбор композиции. Огромные гусеницы и фасолы с глазами, бабочки-мутанты и просто прикольно (и весьма детально!) нарисованные коллеги по человечеству.

www.uelsmann.net



Насколько яркие и веселы работы Джеймса Шеффера, настолько же мрачны и загадочны фотокомпозиции Джерри Уэлсмана. Готические мотивы, элементы модерна, авангардный стиль... Несколько галерей великолепных черно-белых коллажей.

www.vgmuseum.com



Скриншоты из старых игр самых разных платформ. Огромное количество картинок. Atari 7800, Atari Lynx, Commodore 128, Game Boy, Game Boy Color, Intellivision, Mega CD, N64, Neo-Geo, Sega 32X и еще более десятка платформ. На сайте также можно найти немного музыки из консольных игр и обои на тему самых популярных аркад.

www.camperstrike.co.uk

Флэш-игра Camper-Strike. Всем фанатам "Контры" играть обязательно, остальным — в за-



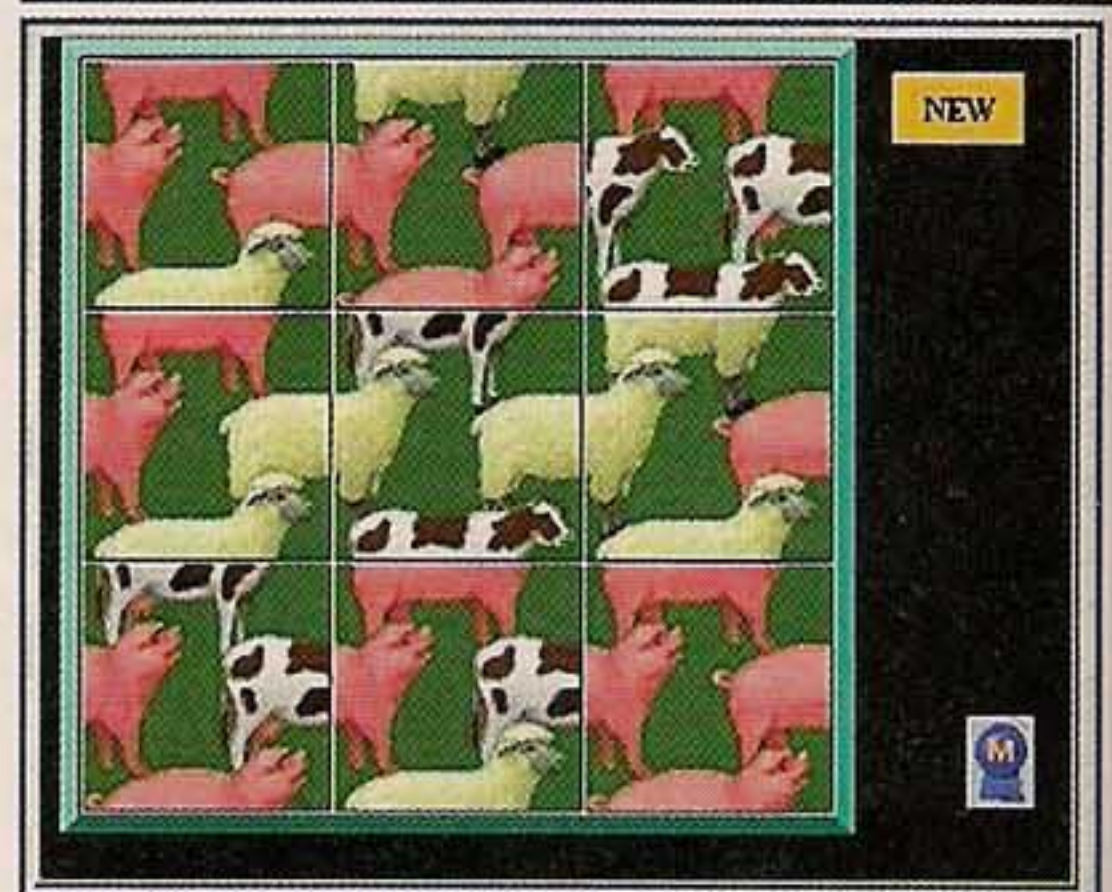
висимости от того, любите ли вы виртуальные тигры. По картам C-S перемещаются мишени-манекены. У вас в руках — пистолет (по умолчанию), либо снайперская винтовка (активируется клавишей "пробел"). На любом манекене две точки попадания — "яблочко" в области корпуса и голова. За хедшот (попадание в голову) начисляют 1000 очков, за попадание в тело — 450. Это если стрелять из снайперки; если палить из пистолета, очков начисляют меньше. Чтобы попасть на новую карту, нужно выбить определенное число мишеней на предыдущей. Отличное развлечение на 10-15 минут в обеденный перерыв.

www.dotico.com



Надоели стандартные иконки в "Фортках"? Не проблема! Заходите на dotico.com, скачивайте понравившиеся иконки и заменяйте ими стоящие по умолчанию. Огромный выбор самых разнообразных изображений. Даже в виде Кольца Всевластья найдется...

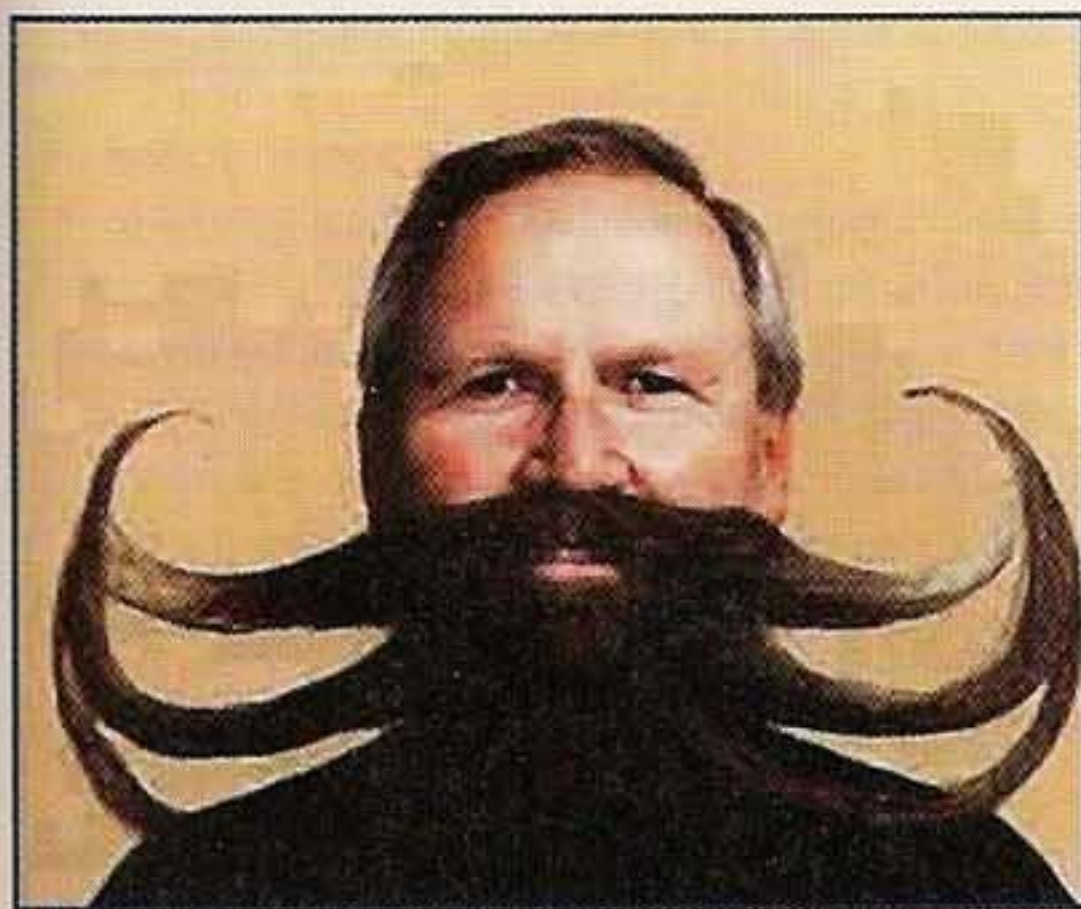
www.microprizes.com



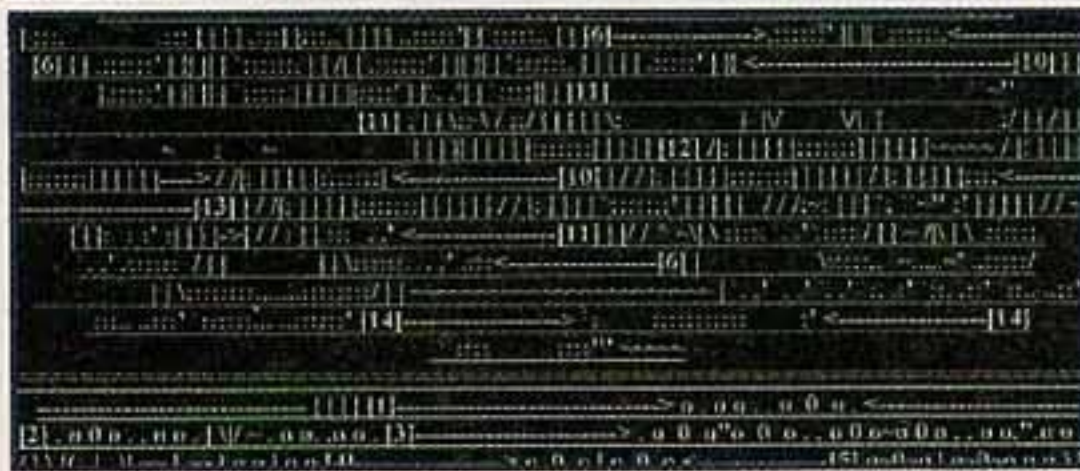
Большое количество всевозможных игр-пазлов, сделанных с помощью технологии Flash и Java. Двухмерные и трехмерные, цветные и черно-белые. Особое внимание советуем обратить на оригинальную головоломку по адресу www.microprizes.com/mp51.htm. Несмотря на кажущуюся легкость, собрать верную картинку не так просто.



Одни собирают марки. Другие — монеты. Третьи — этикетки с пивных бутылок или пивные пробки. Кто-то даже коллекционирует коврики для мышек или мягкие игрушки. Но фантазия человеческая безгранична. Находятся индивиды, которые собирают... старые или потерянные носки. Допустим, сносил человек пару носок, выбросил их в мусорный бак, а коллекционер носочки из бака вынул, постирал и аккуратненько за стекло в рамочку поместил. Сумасшествие? Вовсе нет. Просто — оригинальное хобби. Ничуть не хуже, чем, скажем, коллекционирование использованных презервативов или апельсиновых косточек...



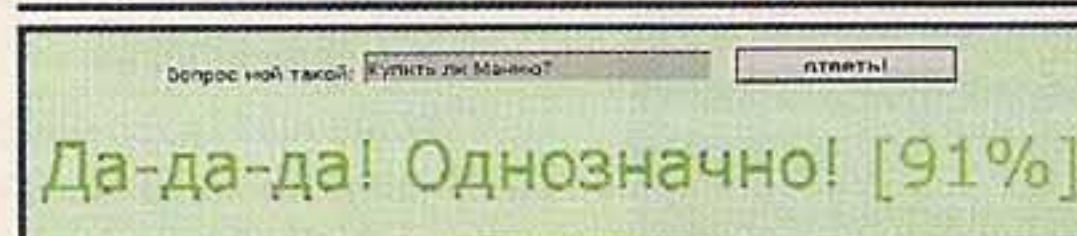
Бороденка, борода, бородачи. Какой только она — борода — не бывает. И широкая лопатой, и узкая эспаньолкой, и короткая, и длинная, и рыжая, и крашеная... А усы?! С завитушками и без, гусарские и как у Синеи Бороды, висающие и заплетенные в косичку. Идея провести конкурс на самую оригинальную бороду и усы витала в воздухе. И создатели сайта ее из воздуха сцапали и воплотили в жизнь. Со всего мира потекли на сайт фотографии обладателей самых экстравагантных усов и бород. Хотел было и я послать свою бороду с усами для всеобщего обозрения, но пролистал фотографии на сайте и решил, что колорита в моей растительности явно не хватает. Да вы только гляньте на скриншоты — чтобы отрастить такое, не один год нужен.



Бывают дизайнеры-дилетанты. Их даже дизайнерами называть стыдно. Создаваемые ими сайты выглядят убого, заходить на них не хочется, даже если информация на ресурсе — очень интересная. Бывают дизайнеры-профессионалы. На результат их работы смотреть — одно удовольствие, и даже неважно, что на сайте размещено, главное — красиво. А бывают дизайнеры-безумцы. Их немного, но когда они творят — то уж творят... Даже, скорее, вытворяют. Один адрес сайта чего стоит (в количестве букв "w" мы не ошиблись, нет). А уж визуальный ряд!.. При этом все сделано по канонам веб-дизайна. С соблюдением общего стиля, соподчиненности страничек, с взаимосвязью отдельных компонентов... Есть чему поучиться. Вот только понять бы сначала, как надо воспринимать весь этот безумный поток символов...



У одного из лучших поисковиков интернета открылся поддомен — Froogle, который ориентирован на поиск цен на самые различные товары в Сети. Если вы хотите совершить покупку в каком-либо интернет-магазине или узнать стоимость товара в той или иной фирме — вам сюда. Пока функционирует только бета-версия поисковика, но возможностей для простых пользователей более чем достаточно.



У каждого в жизни бывают моменты, когда надо принять трудное решение. Лег поздно спать. Утром — продираешь глаза и думаешь, идти ли на работу. Пока думаешь, на работу уже можно и не идти — поздно. Или сидишь, работаешь, а хочется пойти прогуляться. Вроде и работать надо, но и на улицу хочется. И терзаешь себя — что сделать. А в итоге — и не работаешь, и не гуляешь. Оптимально, конечно, научиться самому принимать решения быстро и с максимальной выгодой. Но это не так просто. Поэтому учиться все равно надо, а пока учитесь, можно воспользоваться помощью Универсального Ответчика. Задаете ему любой вопрос, на который можно получить однозначный ответ (Да/Нет), и жмете на кнопку "Ответь!". Ответчик с большой вероятностью выдаст ответ, которого вы сами, скорее всего, хотели. А если и склонялись к другому варианту, то отступать будет уже некуда — выбор сделан. Иногда, правда, Ответчик мухлюет — говорит то, что вы заведомо хотели бы услышать. Например, девушкам на вопрос "Беременна ли я?" — обязательно ответит "Вы что?! Нет!". Зато на вопрос "Купить ли Манию?" Ответчик дал совершенно верный ответ. Все внимание на скриншот.



Все мы обречены. Наше здоровье подорвано долгим сидением за компьютером. Подумать только! От постоянного напряжения мышц спины у нас с вами, товарищи компьютерщики, развиваются миозиты. От сидения в одной позе окостеневают хрящевые межпозвоночные диски — развивается остеохондроз. Мы мало двигаемся и толстеем. От длительного "втыкания" в монитор портится зрение. От застоя крови в малом тазу расширяются геморроидальные вены прямой кишки и сосудистые сплетения простаты. И, наконец, от компьютерных вирусов, сбоев в работе оборудования, зависания программ мы испытываем стрессы, которые редко, но метко подрывают жизненные силы нашего организма.

Десять-пятнадцать лет за экраном монитора — и вот уже в зеркале мы видим не здорового молодого человека, а жирного горбатого очкарика, отправляющегося в туалет по-маленькому и застревающего в уборной на час. Развальному с огромными геморроидальными узлами в межъягодичном пространстве. Несчастного, которому раз в день нужно смазывать поясницу "Финалгоном" и который вздрагивает от любого шороха. А ведь чтобы работать за монитором и оставаться при этом сильным и здоровым, достаточно соблюдать всего несколько правил. Купить хороший монитор, правильно оборудовать рабочее место... О том, какие заболевания могут возникнуть от долгого сидения за компьютером, и — самое главное — как этих заболеваний избежать, подробно рассказано на сайте.



Прекрасная Лайза Минелли, восхитительная Бриджит Фонда, очаровательный Поль Бельмондо, великолепный Ален Делон. Кумиры... Как красивы они на экране телевизора, на сцене... Но узнали бы мы их, если бы встретили на улице?! Оказывается, без макияжа многие теле- и шоу-звезды выглядят уже не так, как на "голубом экране". На сайте, посвященном знаменитостям, в разделе Celebs/No Makeup собрана большая коллекция фотографий различных звезд с макияжем и без него. Так сказать, почувствуйте разницу. Обратите внимание на скриншоты — Бритни Спирс и Николь Кидман собственной персоной... Неужели не узнали?!

ИГРОМАНИЯ
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

ВСЕОБЩАЯ
МОБИЛИЗАЦИЯ

Школа игры на
мобильном телефоне

Ведущий рубрики: Олег Ставицкий

Появление в "Игромании" рубрики, посвященной мобильным играм, — вполне закономерно. Когда в 1999 GameBoy стал чуть ли не самой продаваемой консолью, стало ясно — эпоха карманных развлечений только начинается. Несмотря на все полигоны, bump-mapping и прочие плоды НТР, люди по-прежнему готовы платить за восьмибитные скроллеры и бесконечные воплощения тетриса у себя в кармане. Но не у каждого геймера поднимется рука купить GameBoy, да и постоянно таскать с собой эту конструкцию довольно-таки непрактично — по крайней мере, в карман ее не положишь. А вот достать, сидя в метро, свой мобильник и запустить на нем любимого "Принца" — совершенно другое дело. Выступив слаженным дуэтом, мобильные телефоны и современные технологии дают вам возможность в течение пяти минут зайти на определенный сайт, выбрать понравившуюся игру, скачать ее себе на телефон и немедленно начать играть. Это ли не то, о чем мы мечтали всю сознательную жизнь, скучая в метро (автобусе, поезде, самолете, на лекции, в очереди, и, наконец, на работе)?..

Учим матчасть

Прежде чем срываться стремительным домкратом в поисках маминго мобильного, стоит ознакомиться с теоретической базой — здесь есть свои тонкости.

Итак, что нужно для того, чтобы на скучном семинаре сыграть в любимую аркаду? Для этого ваш мобильный телефон и оператор мобильной связи должны соответствовать определенным критериям.

Начнем с оператора. К нему предъявляются следующие требования: поддержка WAP- (см. наш мини-словарик), GPRS- (снова см. словарь) и SMS-сервисов. И если с SMS вопросов не возникает, то с первыми двумя пунктами могут выискаться проблемы. Во-первых, даже если ваш оператор предоставляет подобные услуги, совсем не обязательно, что интернет будет работать одинаково быстро и хорошо во всех районах ва-

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

WAP: Wireless Application Protocol — протокол беспроводного доступа к различным информационным сетевым ресурсам. Чтобы его использовать, не надо никакого дополнительного оборудования — только мобильный телефон с поддержкой WAP и наличие соответствующего сервиса в вашем тарифном плане. При помощи этой услуги вы можете просматривать специально разработанные (для WAP-ресурсов был создан язык WML — Wireless Markup Language) и оптимизированные для мобильных телефонов сайты. Как правило, каждый оператор мобильной связи предоставляет стандартный набор WAP-сервисов. Новости, курсы валют, погода, расписания кинотеатров и так далее...

GPRS: General Packet Radio Service. Сервис пакетной передачи данных посредством радиоканала со скоростью до 115 кбит/с. При использовании GPRS мобильный телефон постоянно подключен к Сети, однако платить приходится только за скачанную информацию. Кроме того, телефон с поддержкой GPRS можно использовать в качестве модема для выхода в интернет. Число возможностей по сравнению с WAP возрастает в разы — вы сможете просматривать стандартные HTML-сайты, отправлять/получать почту, пользоваться аськой, обновлять свои онлайн-записи. Плюс, разумеется, закачивать java-приложения.

BLUETOOTH: Модуль беспроводной передачи данных, основанный на радиосвязи (дальность действия ~10 м.) При помощи Bluetooth можно установить соединение мобильного телефона с близстоящими компьютерами, карманными PC и т.п. В обмен на скорость и комфорт вам придется потратиться на специальную плату, которая встраивается в принимающее устройство. Плюс, разумеется, мобильный телефон должен быть оснащен соответствующим модулем.

шего города. Возможно, именно территория вашего офиса или учебного заведения представляет собой дыру в GPRS-паутине. Поэтому, прежде чем заключать договор о подключении вышеупомянутых сервисов, не поленитесь поинтересоваться, какой уровень приема в районах, где вы предполагаете их использовать.

Теоретически, GPRS в этой схеме опционален. То есть вы сможете скачать приложение, пользуясь исключительно WAP, однако обойдется это дороже, так как оплачивается не объем скачанной информации, а время подключения (а оно будет немаленьким, ибо скорость соединения по WAP, прямо скажем, оставляет желать).

Теперь что касается телефона. К нему, помимо поддержки вышеуказанных технологий, предъявляется еще одно требование: наличие платформы J2ME (Java 2 Micro Edition). На данный момент этот язык программирования является лидирующим инструментом в разработке игр для мобильных телефонов, и в ближайшее время ситуация вряд ли изменится. Главным преимуществом J2ME является, безусловно, возможность создавать красивую графику, вызывающую стойкие ассоциации с вашей первой восьмибитной приставкой. Поэтому откройте описание вашего телефона и посмотрите, значится ли в списке его возможностей "поддержка Java".

Чтобы не запутаться в нагромождении формулировок, давайте резюмируем все вышесказанное "на пальцах". WAP и GPRS нужны для того, чтобы выйти в интернет и скачать приглашающую игру. А Java необходима потому, что мобильные игры, как правило, на ней написаны.



WAP+GPRS — не единственный способ установить Java-приложение на мобильный телефон. Можно соединить аппарат с компьютером и закачать игру при помощи прилагающегося к телефону программного обеспечения. Способов соединения телефона с PC несколько. Самым распространенным, безусловно, является USB, но ему активно наступают на пятки новомодный Bluetooth (и снова см. наш словарь!).

От винта!

После краткого инструктажа перед вылетом переходим к играм. Принципиально их можно разделить на две категории: "SMS" и "все остальные". SMS-игры — наиболее доступное на данный момент незатейливое ретро-развлечение. Являет собой обмен тематическими смсками. Ближайшие ассоциации — первые текстовые квесты на заре игровостроения. Подробнее о том, как это выглядит, читайте в нашем обзоре sms-проекта "Пирания" ниже по курсу.

Что касается остальных игр — как упоминалось выше, они, в основном, загружаются на телефон посредством связки WAP+GPRS и работают при условии поддержки Java.

И тут встает резонный вопрос: откуда брать игры? На данный момент в рунете только один всеобъемлющий ресурс, целиком и полностью посвященный мобильным играм, — www.playmobile.ru. Помимо игр, которых там уже сейчас насчитывается 150 (при этом авторы проекта обещают ежедневное пополнение каталога), Playmobile.ru содержит огромное количество полезных статей. От "как настроить WAP" до "как закачать игру на телефон Siemens/Nokia/Alcatel". Ну и, конечно, новости из мира мобильных развлечений, тематические форумы и море разноплановой информации.

Покупка одной лицензионной (других нет) игры на данный момент обойдется вам всего в 80 рублей. Способов оплаты масса — от банковских переводов и всевозможных webmoney до расчета через вашего оператора. Проект поддерживают все ведущие провайдеры мобильной связи — поэтому от возни с оплатой вы будете избавлены.

Чтобы сразу узнать, подходит ли ваш телефон для игр, — идите на компакт, в раздел "По журналу/Мобильные игры". Там вы неизбежно обнаружите полный список телефонов (от ведущих производителей), которые можно превратить в мобильную игровую станцию.

ОБЗОРЫ ИГР

Moonbase One



Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

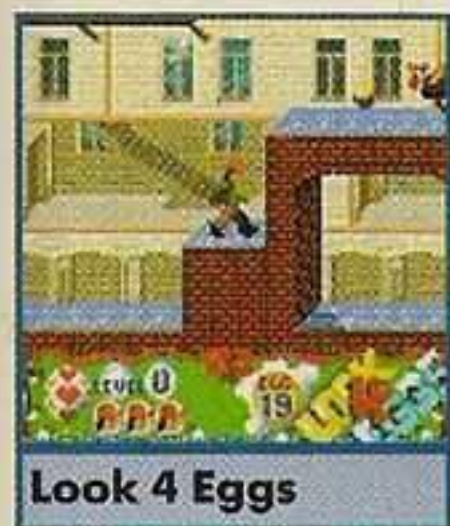
Однозначно, лучшая игра этого обзора. Все практически как у взрослых — вменяемый сюжет, система сейвов (sic!) и даже конусообразные “зоны видимости” охранников. Без пяти минут восьмидесятибитные “Коммандос” в sci-fi антураже. Играть — одно удовольствие. Увлечись, рискуешь, как минимум, проехать нужную остановку.

Когда на первом же уровне попавший в плен герой сбегает из камеры, ворует казенный бластер и, открыв ключом дверь, укладывает трехпиксельную охрану двумя очередями, причем все это — на экране твоего мобильного, становится очень четко понятно: прогресс наступил. Геймплей, понятное дело, включает в себя стандартный поиск магнитных карточек, уклонение от вражеских пуль и тотальный геноцид в рамках отдельно взятых комнат. Здесь же — вменяемый сюжет, Корпорации, биологическое оружие и, не поверите, хороший саундтрек.

Moonbase One надлежит выписывать в качестве рецепта всем, кто до сих пор сомневается в потенциале своего мобильного телефона и затеи в целом. Если ваше сердце откажется слагать сложносочиненные предложения в адрес разработчиков в момент расстрела первого оппортуниста — срочно закройте этот журнал и переходите на диетическую кока-колу.

Резюме: Великолепная аркада. Настоящий old school.

Look 4 Eggs



Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Симулятор тяжелых будней зажиточного фермера. Пробираясь через сонмы агрессивных куриц, наше альтер эго собирает по курятнику разбросанные в самых неожиданных местах яйца. Ближе к середине курятники принимают размеры небольших небоскребов, обзаводятся амбарными замками на дверях и всякими конструкциями для акробатических пируэтов.

Милая сердцу незатейливая аркада для младшего дошкольного — лучший выбор для тех, кто не хочет, чтобы его чадо случайно запустило на мобильнике **Sextris**.

Резюме: Незамысловатые акробатические упражнения для самых маленьких.

Ninja Kid



Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Скрупулезно отрисованный ниндзя рубит вазы, собирает инь и янь, а также разит табельным клинком непотребного вида противников. Заглотив некоторое количество инь-яней, ниндзя начинает резвее размахивать мечом, выше прыгать и бодро отпрыгивать от вражеских ударов. Ах, да — все эти ужимки, разумеется, во имя томящейся в заточении принцессы.

До уровня воспетой по соседству **Moonbase One** не дотягивает, но в качестве салонной шутки проходит идеально.

Резюме: Закололи, прыгнули, закололи, нашли ключ. Повторить.

Rock

Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Утрите ностальгическую слезу — перед нами натуральный клон культовой **Boulder Dash**. Концепция проста, как грабли, но затягивает на раз — главгерой за ограниченное время должен собрать определенное



количество драгоценных ископаемых. На пути, разумеется, разномастные монстры, которые изничтожаются исключительно прямым попаданием валуна в темечко. Проверенный временем концепт не подводит. В результате взрослые люди заходятся в остром приступе ностальгии и напрочь забывают, куда они, собственно, ехали.

Резюме: Культовый **Boulder Dash** на экране вашего мобильного. Это ли не счастье?

Space Explorer



Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

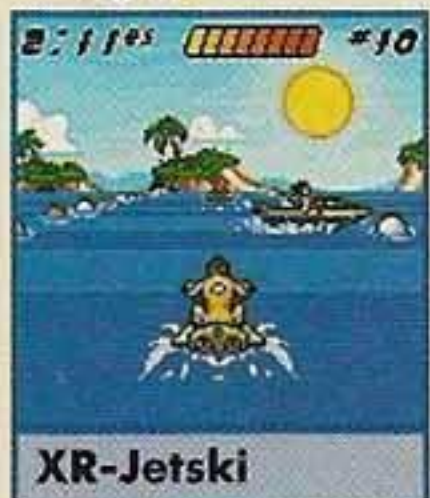
Очередная, практически хрестоматийная аркада. Бесконечные вариации на тему “посади космический модуль”, теперь — на экране любимого телефона.

У нас на руках некая конструкция с очень ограниченным запасом топлива, которая взрывается первомайским салютом при любом удобном случае, будь то столкновение с границей экрана или пиксельной елкой. В условиях топливного кризиса конструкцию надлежит пересадить с одной платформы на другую, символизирующую собой конец уровня. Занятие, надо отметить, не для слабонервных — когда вы, высунув от напряжения язык и проведя злосчастный модуль через всевозможные леса и выступы, врзаетесь на полном ходу в конец экрана, не рассчитав скорость, очень хочется запустить мобильником из окна. Слишком быстрая посадка, кстати, приводит к аналогичному результату.

Рекомендовать в качестве расслабляющего средства не рискуем, но за модный ретро-стиль **Space Explorer** получает заслуженные 8 баллов.

Резюме: Ретро-аркада для крепких духом и нервами игроков.

XR-Jetski



Жанр: Аркадные гонки
Платформа: J2ME

Развлечение для всех, кто скорбит по ушедшему лету. Гонки на скутерах в псевдотрехмерной перспективе по бурным водоемам. Помимо, разумеется, противников, на трассу регулярно заплывают акулы, одинокие лодочки, а также (куда без них?) бесконечные валуны. Выбор маршрута влияет не только на количество извилистых поворотов, но и на живописный пейзаж вокруг.

Резюме: Незамысловатые гонки для любителей водных развлечений.

Пиранья



Жанр: Уникальное ретро-развлечение
Платформа: SMS

Стартовав 1 июля 2003 года, “Пиранья” рискует стать самым глобальным российским развлечением для мобильных телефонов (игра насчитывает около 200 тысяч абонентов!). И самым доступным — благодаря SMS-формату.

Процесс буквально следующий: вы отправляете на определенный номер, заданный вашим оператором мобильной связи, сообщение “PLAY”, активирующее запуск игры. После чего автоматически становитесь участником, принимая образ хищной, соответственно, пираньи. Главная цель — есть и наращивать свой вес. Чем больше вес вашей рыбы — тем меньше у нее шансов быть съеденной в первые 5 минут sms-плаванья. Схватки проходят в виде обмена командами “обороняться”, “атаковать” или “убегать”.

Это, казалось бы, нехитрое занятие собирает под свои знамена все новых и новых абонентов, результаты публикуются в сводных таблицах, а среди участников регулярно проводятся розыгрыши призов.

На данный момент игра поддерживается всеми ведущими операторами мобильной связи в России. Подробности и все технические аспекты можно узнать на сайте www.smsgames.ru/piranha.

Резюме: SMS-мания принимает новую форму — теперь скучному собеседнику смело можно откусить плавник. И получить за это свежую модель Nokia.

ТЕРРОР В РАЙСКОМ ГОРОДЕ

POSTAL 2

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН СОЗДАНИЕ МОДА ДЛЯ

Парадиз-сити. На улицах царит порядок. По тротуарам прогуливаются мирные граждане. В подворотнях мяукают кошки. В уютных зеленых двориках заливаются лаем собаки. Полицейские вальяжно ходят вдоль торговых рядов, высматривая карманников.

...Внезапно из подворотни вываливается широкоплечий парень в армейской форме с огнеметом наперевес. Курок — нажат. Искра воспламеняет напалм...

...На улицах — хаос. На тротуарах лежат останки жителей. Те, кто чудом остался жив, — бегут. Кровь ручейками стекает в водостоки вдоль поребриков. В воздухе стоит нестерпимый запах горелой плоти.

Думаете, это безумие? Нет, это новая модификация игры **Postal 2**, созданием которой мы сегодня займемся.

ИГРОВАЯ ДИРЕКТОРИЯ

В основной директории игры нас интересуют три папки: **\Maps**, **\Music** и **\System**. Первая содержит игровые карты, представленные файлами с расширением **.fuk** (все карты можно просматривать и редактировать в местном редакторе **POSTed** — специальной версии редактора **UnrealEd**).

Каталог **\Music** вместил используемые в игре музыкальные композиции, записанные в формате **ogg**, который применяется во многих играх на движке **Unreal**. Если вы желаете их прослушать или заменить, используйте программу **dBpowerAMP** с установленным на нее кодеком **dBpowerAMP Ogg Vorbis Codec** (забирайте с [нашего компактa](#)).

В директории **\System** размещено множество файлов форматов **int**, **rut** и **ini**, содержащих те или иные игровые параметры (все эти файлы могут быть отредактированы с помощью стандартного "Блокнота"). Файлы первых двух типов абсолютно идентичны и в большинстве своем содержат игровые тексты.

ВИДЕОПЛЕЕР

Как и в большинстве других игр на движке **Unreal**, в **Postal 2** встроена возможность записывать демки. Причем в данном случае эта возможность полезна как никогда: вы можете увековечить все свои многочисленные преступления и подвиги. К сожалению, реализована запись повторов не лучшим образом — через консоль. Каждый раз прописывать команды в консоль — неудобно. Но можно создать удобный видеоплеер путем редактирования файла **User.ini** из каталога **\System** и назначения на определенные клавиши команд **DEMOREC**, **STOPDEMO**, **DEMOPLAY** и **DEMOPLAY X?3rdperson**. О том, как это делается, мы уже писали в статьях по вскрытию **Unreal Tournament** (№6 "Игромании" за 2002 год) и **Unreal 2: The Awakening** (№7, 2003 год).

После редактирования любого **int**-файла обязательно внесите те же изменения в **rut**-файл с тем же именем, и наоборот. Что касается файлов формата **ini**, то они хранят в себе игровые настройки, многие из которых не поддаются изменениям из игрового меню.

ЖАЖДА — НИЧТО, ИМИДЖ — ВСЕ

Первый **ini**-файл, требующий редактирования, — это **User.ini**. Он состоит из множества разделов, имена которых заключены в квадратные скобки. Каждый такой раздел объединяет в себе ту или иную группу однотипных игровых параметров. Значения большинства параметров можно задать в игровом меню, но есть и "скрытые" настройки, доступ к которым можно получить только через файл **User.ini** (мы будем говорить только о таких настройках).

Нас интересует только первый раздел файла — **DefaultPlayer**, который включает важнейший параметр под названием **Class**, определяющий, за какого героя вы будете играть. Возможных значений у атрибута множество, так как в игре достаточно много различных персонажей, и вы можете сыграть за любого из них. Приведу обозначения самых колоритных и необычных персонажей, которые следует подставлять в качестве значения атрибута:

People.Gary ... (местная "звезда" Гари Коллман),
BasePeople.SWAT ... (спецназовец),
BasePeople.CopBlack ... (полицейский в черной форме),
BasePeople.CopBlue ... (коп в синей форме),
BasePeople.CopBrown ... (в коричневой),
People.Kumquat ... (девушка с пистолетом),
BasePeople.Military ... (военный),
People.UncleDave ... (дядя Дейв),
BasePeople.Rednecks ... (деревенщина),
BasePeople.Slaughterers ... (мясник),
BasePeople.Mallworkers ... (продавец),
BasePeople.Robber ... (грабитель),
BasePeople.Bums ... (уличный бродяга),
BasePeople.Parcelworkers ... (почтальон),
BasePeople.Scientist ... (ученый),
BasePeople.Fanatics ... (арабский террорист).

Придавая параметру указанные выше значения, вы получаете возможность пройти игру новым персонажем. Можно даже поиграть за блюстителей порядка! Обратите внимание, что вы не просто "переодеваете" персонажа в новую шкурку, но и изменяете все его характеристики, физические данные (например, быстрота потери здоровья в случае, когда персонаж подвергается атаке), средства вооружения, которыми он наделен с момента "рождения", и даже голос (правда, на озвучку скриптовых сцен это не влияет).

Следующий этап вскрытия — правка файла **postal2.ini**. В нем нам нужен раздел **Engine.GameInfo**, содержащий следующие атрибуты:

GoreLevel — уровень насилия в игре. Возможные варианты: 1, 2. Ставьте "2", и игра



▲ Надоело быть кроважатым преступником? Хотите побыть копом? Нет ничего проще!

станет еще более жестокой (в первую очередь это вызовет повышение кровавости игры).

AutoAim — автоприцеливание. Параметр принимает значения от 0 до 1, чем выше значение, тем точнее прицел.

GameSpeed — скорость игры, влияет на скорость передвижения персонажей, быстроту стрельбы и многое другое. Довольно забавно играть, хотя и непросто, при высокой скорости (например, при значении "2").

Другой раздел файла, **Postal2Game.P2GameInfo**, также содержит ряд важных настроек:

GameDifficulty — уровень сложности. Обратите внимание на то, что параметр принимает дробные значения, что позволяет вам создавать промежуточные уровни сложности. Если вы суперигрок и без труда проходите игру на самой высокой сложности, можно сделать игру сверхсложной (например, выставив значение 11).

bPlayerPissedHimselfOut — параметр определяет, может ли ваш персонаж без вашего ведома мочиться в случае необходимости (**True** — да, **False** — нет). Необходимость эта наступает через определенные промежутки времени. Если активировать параметр, игра станет более сложной (когда персонаж испустит живительную струю влаги, это сразу привлечет внимание копов) и в то же время более реалистичной.

bCoopWeaponMode — возможность атаковать врагов двумя видами оружия одновременно (**True** — включена, **False** — отключена). Совмещать можно не все виды оружия (скажем, пинки и удар лопатой).

Заглянем в файл **gametypes.int**. Первый раздел — **GameSinglePlayer** — содержит только две настройки: **DefaultPlayerName** и **GameName**. Назначение последней не совсем понятно, и ее трогать не нужно. Что касается характеристики **DefaultPlayerName**, то она задает имя вашего героя (в локализованной версии по умолчанию — "Чувак"). Теперь у вас есть возможность назвать главного героя своим реальным именем.

В файле также имеются разделы **DayBase11**, **DayBase1**, **DayBase2**, **DayBase3** и **DayBase4**, каждый из которых несет в себе па-

раметр **Description**, определяющий название каждого игрового дня. Можно заменить дни недели, скажем, на месяцы. Действие игры как бы растянется во времени: по умолчанию все задания выполняются всего за пять дней. Подправив файл, скопируйте его поверх файла **game-types.rut**, изменив расширение. Только после этого внесенные изменения вступят в силу.

ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ

Мы разобрались с основными игровыми параметрами и их предназначением, самое время заняться перерисовкой текстур. Тексту-



▲ Окно Textures редактора POSTed.

ры разбиты на группы и в соответствии с этим упакованы в архивы, хранящиеся в директории **\Textures** в виде **utx**-файлов.

Чтобы изменить ту или иную текстуру, в первую очередь нужно запустить игровой редактор **POSTed**. В нем — выбрать пункт меню **View/Show Texture Browser**, на экране появится окошко **Textures**, где вы можете просматривать игровые текстуры и изменять их. В окне располагаются два выпадающих списка, в верхнем из которых нужно выбрать группу текстур (каждой группе текстур соответствует свой **utx**-файл из каталога **\Textures**), а в нижнем — подгруппу (чуть ниже располагаются уменьшенные изображения текстур из выбранной подгруппы).

Названия основных групп текстур: **AnimalSkins** (скины животных), **ChameleonSkins** (текстуры различных игровых персонажей, каждой части тела соответствует своя подгруппа текстур), **ChamelHeadSkins** (скины для лиц игровых персонажей), **HUDPack** (картинки экрана героя), **nathans** (следы повреждений от оружия, а также пятна и лужи крови), **Josh-texture** (текстуры стен и пола), **P2Misc** (всевозможные значки, логотипы и надписи), **StuffSkins** (скины различных вещей, которые главный герой может держать в руках и использовать), **Timb** (текстуры объектов, которые нельзя взять — машин, холодильников, игровых автоматов), **WeaponSkins** (текстуры различных видов оружия). В каждой группе текстур существуют свои подгруппы. В каждой такой подгруппе и находятся сами текстуры в виде файлов формата **dds**.

Чтобы подредктировать любую текстуру, вы должны сначала вытащить ее из архива. Для этого нужно кликнуть левой кнопкой мыши на изображении текстуры и в окне **Textures** выбрать пункт меню **File/Export**, после чего останется только указать путь извлекаемого на свет графического файла.

Следующий шаг — перевод разархивированной текстуры из формата **dds** в **tga** — осуществляется с помощью набора утилит **DXT Tools**

(находится на нашем компактe). Запустите входящий в пакет файл **readddt.exe** с параметром: **readddt <имя dds-файла>** (к примеру, **readddt C:\Games\Postal 2\dog.dds**). В директории с программой появится файл **test.tga**, содержащий текстуру из указанного вами **dds**-файла. Переименуйте файл **test.tga**, назвав его так же, как **dds**-файл с текстурой. Полученную картинку формата **tga** можно редактировать в любом многофункциональном графическом редакторе (лучше всего использовать для этого **Photoshop**).

После внесения необходимых изменений в **tga**-файл упакуйте его в **utx**-архив. Для этого откройте редактор карт игры и снова вызовите окно **Textures**, в нем выберите пункт меню **File/Import** и укажите путь **tga**-файла с подредктированной текстурой. Затем кликаете на пункт **File/Save** (не забудьте подтвердить выбор нажатием клавиши **Enter**), чтобы сохранить внесенные в структуру архива изменения.

Можно приступить непосредственно к перерисовке текстур. В первую очередь рекомендуем изменить пятна и лужи крови (в группе текстур **nathans**), увеличив их размер. Кровавость игры резко повысится.

Рекомендуем несколько изменить внешний вид экрана героя — модификация будет выглядеть оригинально.

Можно превратить **Postal 2** в игру ужасов, заменяя скины игровых персонажей (в первую очередь ваших врагов — арабских террористов, мясников, деревенщины и других) текстурами обгоревших мертвецов (скину головы трупа соответствует текстура **BurnVictim** из категории **Special** группы **ChamelHeadSkins**, телу — одноименная текстура из той же категории, но из группы **ChameleonSkins**). Чтобы добиться данного эффекта, необходимо сначала извлечь на свет текстуры трупа, а затем подменить ими скины нужных вам персонажей.

Несложно изменить и внешний вид игровых стволов. Например, нанести на оружие надписи (см. скриншот) или добавить пушкам какие-нибудь мелкие детали.



ТЕКСТЫ

Перейдем к изучению **int**-файлов (и соответствующих им **rut**-файлов), содержащих игровые тексты. Нас интересуют **Engine.int** (содержит сообщения, связанные с движком игры), **gametypes.int**, **intro.int** (разного рода подсказки, появляющиеся на экране во время игры), **Postal2.int** (сообщения при загрузке игры), **postal2game.int** (текстовые вставки, содержащие статистику игры и надписи для HUD), **shell.int** (названия игровых настроек и надписи в меню опций), **uwindow.int** (названия кнопок, отображаемых на экране при игре в оконном режиме). Все представленные в этих файлах сообщения и тексты можно изменять. Первым делом стоит переписать файл

postal2game.int (и, соответственно, **postal2game.rut**), особенно его раздел **GameState**, где можно изменить "звания", ко-



▲ Редактированию поддаются абсолютно все игровые тексты.

торые присваиваются главному герою по окончании игры.

В папке **\System** вы найдете множество других **int**- и **rut**-файлов. Большинство из них небольшого размера и несут в себе лишь названия определенных мест на игровой карте. Такие файлы называются так же, как и указанные в них сооружения (например, файлы **Brewery.int** и **Brewery.rut** содержат название пивоваренного завода, **Church.int** и **Church.rut** — церкви). Можно поменять наименования всех объектов на карте. Меняя названия, логично одновременно подредктировать участок карты (**fuk**-файлы, которые лежат в каталоге **\Maps**), соответствующий данной постройке.

Самое время приступить к созданию мода. Мода еще более жестокого и кровавого, чем сам **Postal 2**. Редактируя с помощью **POSTed** игровые карты, можно сделать практически новую игру. Если задаться идеей создания игры ужасов, можно заменить некоторые постройки на карте темными помещениями с множеством врагов, жаждущих вашей крови. Такое редактирование потребует усилий и определенных навыков работы с редактором **UnrealEd**.

Создание кровавой игры немыслимо без повышения уровня насилия — параметру **GoreLevel** из файла **postal2.ini** следует присвоить значение "2" и увеличить размеры текстур с кровью. Ну, а если придать главному герою облик безжалостного убийцы (для этого можно использовать, например, модель мясника с окровавленным фартуком), уничтожающего все на своем пути... то получится если не самый кровавый, то уж точно самый жестокий мод для **Postal 2**. ■

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЛОТЫ ДЛЯ СЕЙВОВ

В **Postal 2** катастрофически мало слотов для сейвов. А если за одним компьютером по очереди играют несколько человек? Если вы настоящий фанат игры и хотите иметь сейвы самых интересных моментов? Количество сейвов легко увеличить. Для этого надо открыть в текстовом редакторе файл **SavedGameInfo.ini** и добавить в него строку **Slots=(Name="",Day=0,Time="",Time=0)**. Сколько таких строк добавите, столько новых слотов и появится.

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ТЕКСТУР

ЛАПА МОНСТРА

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

Основным отличием моделей, созданных для игровых движков, является их низкополигональность: чем меньше в модели полигонов — тем меньше затрачивается ресурсов компьютера и, следовательно, тем меньше будет тормозить игра. Профессиональному текстурировщику подобных моделей необходимо не только уметь изготавливать качественные текстуры, но и найти идеальное соотношение между затраченными ресурсами и полученным результатом. Чтобы избежать многочисленных ошибок, художники работают вместе с программистами, которые детально объясняют, какие ограничения есть у того или иного игрового движка, как оптимальным образом нарисовать картинку, чтобы она эффектно смотрелась на игровой модели, и так далее.

В новом цикле статей «Волшебный мир текстур» мы рассмотрим основные аспекты создания и применения трехмерной графики в 3D Max и научимся рисовать текстуры для игровых моделей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ ТЕКСТУР

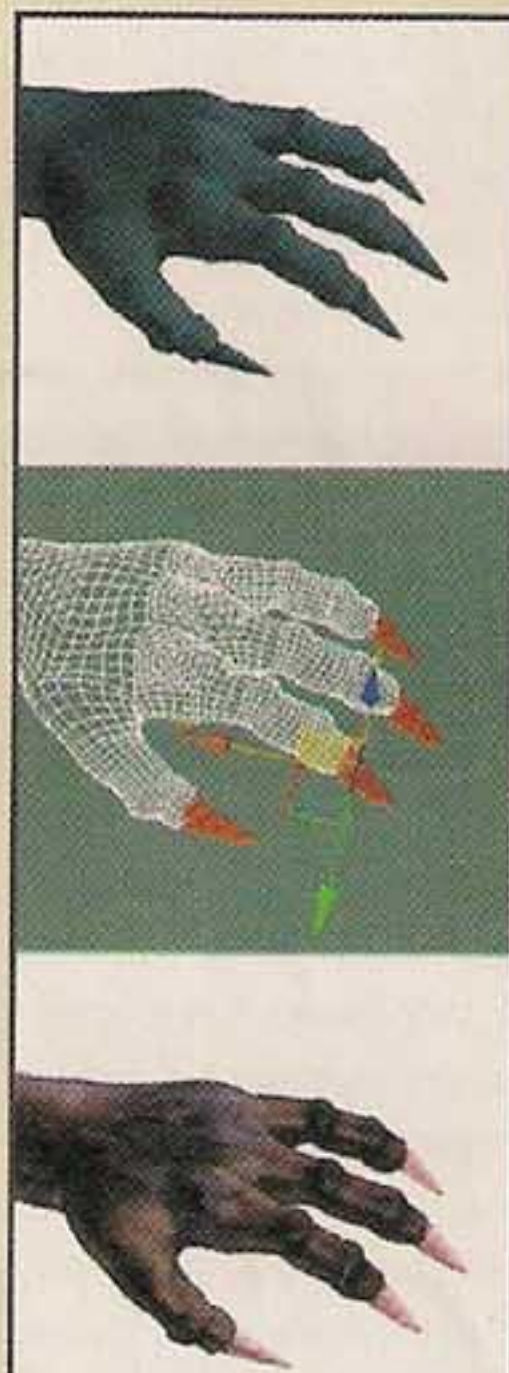
Сейчас большинство игровых движков использует в качестве текстур растровые изображения формата TARGA (*.tga), размер которых варьируется от 32x32 до 512x512. Интересно то, что ширина и высота такого изображения должна быть кратна определенной степени двойки, а форма изображения чаще всего квадратная. Подобная текстура может содержать черно-белый альфа-канал (Image Alpha Channel), который используется для создания прозрачных участков текстур (черные области альфа-канала) либо для имитации рельефа.

Для рисования реалистичных текстур используют изображения, полученные при помощи цифровых фотоаппаратов и обработанные затем в Adobe Photoshop. В Photoshop есть очень удобная функция — слои (Layers), которая позволяет делать многоуровневые изображения. Например, на фоне (Background) вы наносите слой, в который помещаете картинку кирпичей, потом второй слой, в который помещаете окна, — и так далее. Удобство заключается в том, что подобные слои легко смешивать и делать полупрозрачными.

После создания растрового изображения можно приступать непосредственно к текстурированию.

Первым этапом текстурирования в 3D Max является назначение определенным полигонам объекта идентификационных номеров материалов: Material ID. Соответственно, группе полигонов, имеющих ID, равный 1, впоследствии будет присвоен материал с таким же идентификационным номером.

КОГТИСТАЯ ЛАПА МОНСТРА

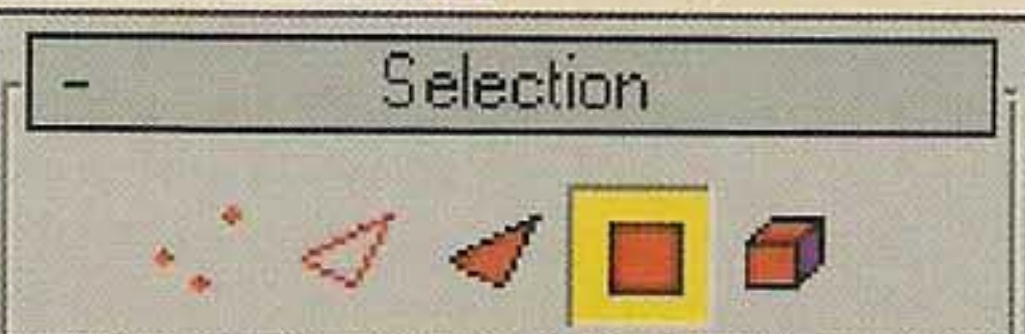


▲ Модель когтистой лапы.

Возьмем простой пример. Задача — создать материал для когтистой лапы монстра. Модель монстра можно скачать из любой бесплатной библиотеки моделей в интернете (www.3dcafe.com, например) или загрузить из прилагающегося к 3D Max набора стандартных моделей.

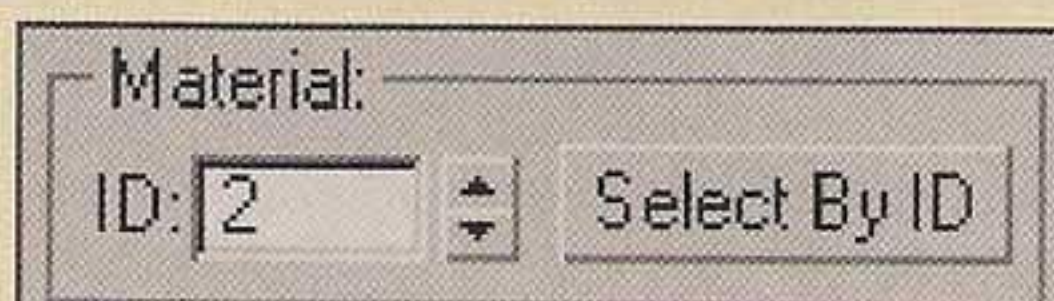
Очевидно, что кожа монстра должна отличаться от когтей. Поэтому первое, что необходимо сделать, это выбрать все полигоны когтей с помощью модификатора Edit Mesh (Редактирование каркаса).

На уровне подобъ-



▲ Выбор уровня подобъектов.

екта полигон (Polygon) в любом окне проекций выберите полигоны когтей (при этом они станут красного цвета). Для добавления полигонов в выделение удерживайте нажатой клавишу Ctrl. Если вы выбрали лишние полигоны, щелкните на них, удерживая клавишу Alt. Когда все необходимые полигоны когтей выбраны, присвойте им идентификационный номер. Для этого введите значение 2 в поле ID свитка Surface Properties (Свойства поверхности) в параметрах модификатора Edit Mesh.

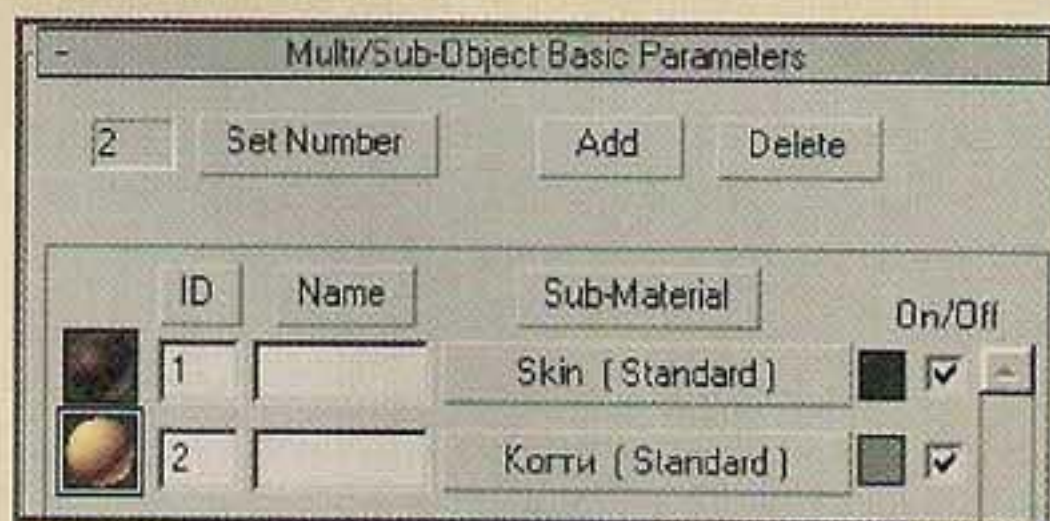


▲ Идентификационный номер.

Всем остальным полигонам лапы монстра присвойте ID, равный 1. Для этого выберите их, нажав Select Invert (Инвертировать выделение) в пункте главного меню Edit (Редактировать). Теперь все полигоны лапы, кроме когтей, стали красными (выделенными). Им также присвойте идентификационный номер 1.

Перейдем к материалам. Откройте редактор материалов (Material Editor), нажав клавишу M на клавиатуре. Для лапы потребуется два материала: кожа и когти, каждый из которых будет покрывать свою группу полигонов. Создайте сложный многокомпонентный материал, щелкнув на кнопке Standard (Стандартный) и выбрав Multi/Sub-Object из открывшегося списка. В результате будет получен десятикомпонентный материал. Лапа содержит только два компонента, поэтому уменьшите общее число подматериалов до двух, нажав на кнопку Set Number (Установить число).

Теперь, щелкая по названию каждого из двух материалов, вы сможете перейти к их настройкам. Не будем особенно углубляться в процесс создания материала кожи и когтей: главное здесь, чтобы кожа (Skin) шла в этом наборе под номером 1 и имела серо-буромалиновый цвет, а когти — под номером 2 и имели желтый цвет.



▲ Двухкомпонентный материал.

После того как настройки параметров подматериалов будут завершены, присвойте этот сложный двухкомпонентный материал модели лапы. Для этого выберите модель лапы монстра и нажмите кнопку Assign Material to Selection (Присвоить материал выбранному). После визуализации вы сможете убедиться в том, что все полигоны, имевшие ID 1, покрыты текстурой кожи, а ID, равный 2, — текстурой когтей.

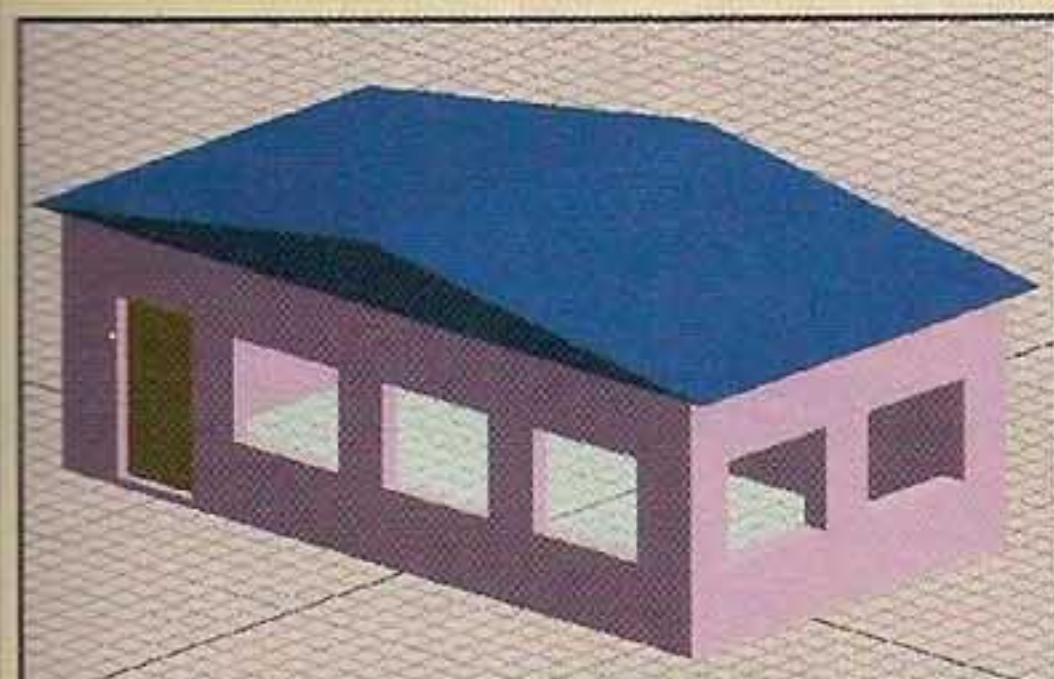
Есть еще один способ присвоения материалов частям модели, при помощи которого многокомпонентный материал формируется автоматически. Для этого просто выберите нужные вам полигоны, затем определите материал в редакторе материалов и нажмите кнопку Assign Material to Selection. При этом материал будет присвоен не всему объекту, а выбранной группе полигонов.

КООРДИНАТЫ ТЕКСТУР

Теперь перейдем к очень важному этапу работы над текстурами — к установке координат текстур, мэппингу (mapping).

Наша задача — подготовить несложную модель 3D-домика для стратегии реального времени. Раз речь идет об игровом проекте,

то количество полигонов должно быть минимальным.

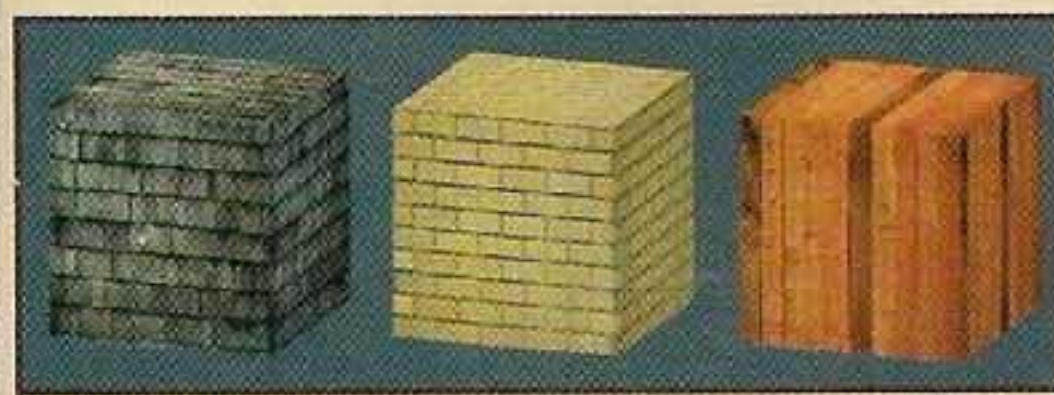


▲ Модель домика.

Создайте простейшую модель домика с небольшим числом полигонов.

Сегодня мы не станем помещать все текстуры домика в один файл и использовать сложный модификатор **Unwrap UVW** (об этом речь пойдет в следующих статьях цикла), а обойдемся более простым и интуитивным методом установки координат текстур — модификатором **UVW Map**. Этот простой, но многофункциональный модификатор позволяет легко и быстро текстурировать низкополигональные (но не сложные!) объекты.

Создайте три различных материала: черепичная крыша, кирпичная стена, дощатый пол и дощатая дверь. Если у вас нет под рукой подходящих картинок, то можно воспользоваться стандартными материалами из библиотеки 3D Max.



▲ Материалы для домика.

Начнем работу с крыши. Присвойте материал *Черепица* объекту *Крыша*, выбрав его и нажав **Assign Material to Selection**. Если вы изменяли каркас крыши с помощью **Edit Mesh**, а не создавали ее с помощью стандартного примитива, то после наложения материала (при попытке визуализации) 3D Max выдаст ошибку о том, что неправильно настроены координаты текстуры. Чтобы исправить положение, примените на объект-крышу модификатор **UVW Map**.

Mapping:

- ☐ Planar
- ☐ Cylindrical ☐ Cap
- ☐ Spherical
- ☐ Shrink Wrap
- ☒ Box
- ☐ Face
- ☐ XYZ to UVW

▲ Настройки UVW Map.

Если крыша не плоская, а имеет форму, напоминающую параллелепипед, то тип UVW карты следует задать как **Box** (Параллелепипед).

Для того чтобы настроить *Повторяемость* (Tile) текстуры (ведь на крыше не одна черепичка, а множество), изменяйте значения соответствующих счетчиков. Добейтесь того, чтобы черепица на крыше не была слишком крупной. Попробуйте изменять значения высоты, длины и ширины габаритного контейнера UVW карты, наблюдая, как изменяется при этом вид текстуры в окне проекции. Чтобы текстура была видна в окне проекции, необходимо нажать кнопку **Show Map in Viewport** в редакторе материалов.

Проделайте аналогичные операции с объектом *Стена дома*, присвоив стене материал кирпича и настроив координаты текстур с помощью UVW Map. Следите за тем, чтобы размер кирпича не был слишком большим.

Завершая работу над домиком, присвойте материал досок полу и двери. Если пол был сделан с помощью плоскости (Plane), то и тип UVW карты задайте как **Planar**. Измените значения счетчиков **Tile**, чтобы добиться нужного вам размера досок. Если необходимо повернуть доски на 90 градусов, выберите подобъект модификатор **UVW Map**, щелкнув на плюсики рядом с его названием в стеке модификаторов и нажав затем на строчку **Gizmo** (Габаритный контейнер). Когда габаритный контейнер выделен (строчка **Gizmo** имеет желтый цвет), вы можете вращать его или перемещать по осям координат, при этом объект *Пол* будет оставаться на месте. Сдвинется только текстура.

В итоге домик будет выглядеть так, как показано на картинке.



▲ Итоговый вид домика.

Преобразуйте модель в тип **Editable Poly** (Редактируемый полигон), объедините все части дома в одну с помощью функции **Attach** (Присоединить) — и ваш домик готов к экспортированию в игровой движок. Правда, следует оговориться, что каждая игра использует свой уникальный способ закраски и предъявляет свои требования к наложению текстур на модели. Описанный способ является наиболее общим, но его придется несколько изменять в зависимости от игры.

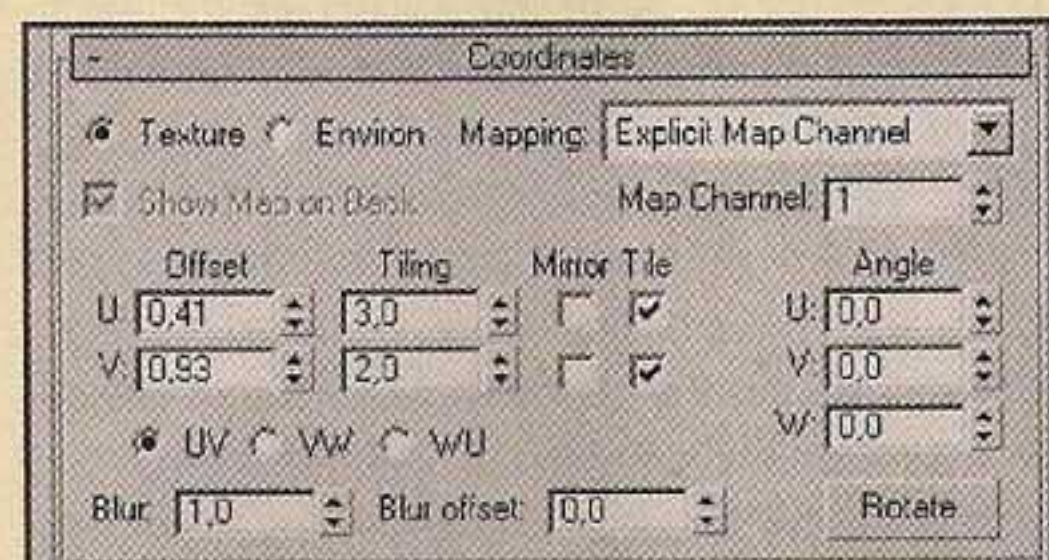
КАНАЛЫ МАТЕРИАЛА

Несколько слов о том, как настроить каналы того или иного материала. Откройте редактор материалов, нажав клавишу **M** на клавиатуре, и разверните свиток **Maps** (Карты). Перед вами откроется список из целого набо-

ра различных каналов. Каждый канал отвечает за определенную составляющую материала: **Diffuse** — диффузный цвет, **Glossiness** — глянец, **Self-Illumination** — свечение, **Opacity** — прозрачность, **Bump** — рельеф, **Reflection/Refraction** — отражение/преломление. Галочка перед названием канала означает, включен он или нет, а счетчик — силу действия канала (от 0 до 100).

Простой пример: вы хотите наложить на модель изображение, повесить в виртуальную комнату свой портрет. Сам портрет вы отсканируете и обрабатываете в Photoshop. После этого нужно перенести растр в 3D Max.

Щелкните по длинной кнопке **None** (Пусто). Откроется диалоговое окно **Material / Map Browser** (Просмотрщик материалов/текстур). Поставьте в группе **Browse from** (Искать в) переключатель **New** (Новый), в списке слева выберите **Bitmap** (Растр). Программа предложит указать путь к созданному ранее изображению. После загрузки изображения вы сможете перейти к его настройкам.



▲ Настройки растра.

Счетчики **Offset** задают смещение текстуры по осям координат, а **Tiling** — повторяемость текстур. Для поворота текстуры предусмотрено три счетчика **Angle** (Угол), а для придания эффекта смазанности — счетчик **Blur**. В итоге, присвоив полученный вами материал выбранному объекту (холсту картины), вы добьетесь требуемого результата.

В следующих статьях цикла "Волшебный мир текстур" мы рассмотрим более сложные способы текстурирования. С использованием модификатора **Unwrap UVW** создадим прозрачные, рельефные и отражающие материалы. ■



▲ Картина с текстурой, нарисованной в Photoshop.

АВТО ДЛЯ МАФИОЗИ

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК

В седьмом и восьмом номерах "Игромании" за 2003 год были опубликованы две статьи цикла "Новое авто для угонщика", в которых рассказывалось, как сделать новую машину для GTA III с помощью программы ZModeler. В редакцию пришло много писем с просьбами продолжить тему и рассказать, как смоделировать тачки для других игр. Чаще прочего встречались просьбы рассказать о создании машин для "Мафии". Что ж, извольте.

Для моделирования мы будем использовать все тот же ZModeler. Во-первых, потому что вы уже знакомы с этой программой, во-вторых, потому что это на сегодняшний день, пожалуй, лучший редактор для создания моделей машин.

Так как в целом моделирование авто мало отличается от создания моделей для того же GTA3, мы не будем изучать его повторно. Рассмотрим лишь, как правильно подготовить и экспортировать модель в игру. Научиться работать с программой вы можете, прочитав статью "Новое авто для угонщика", обе части которой находятся **на нашем компактe**.

ОСОБЕННОСТИ

Как и в случае с GTA3, элементы "мафиозной" модели должны иметь определенные названия и определенную иерархическую структуру. В модели используются служебные объекты — **dummy** (болванки). Они являются простыми кубами, без текстур и материалов. Болванки задают все физические параметры машины — модель столкновений, расположение двигателя, бензобака, точки крепления колес и многое другое. Возможно, у вас возникнут проблемы с правильным расположением болванок — ведь на кубической поверхности не написано, где у нее перед, и правильно сориентировать ее непросто. Но на самом деле ничего сложного нет — когда вы создаете очередную болванку, она по умолчанию направлена вперед относительно автомобиля — нужно лишь подкорректировать ее положение.

Все элементы модели должны принадлежать к тому или иному виду, который задается в меню **Tools\Filters\Mafia\Object Settings**. Элементы автомобиля могут иметь несколько уровней детализации. Чтобы задать параметры детализации, надо помимо оригинальной модели, скажем, колеса, сделать несколько менее детализированных ее копий и расположить их точно в том же месте, что и оригинал. Названия копий пишутся с суффиксами ":1", ":2" и т.д. (в случае с колесом, например — **WHL0:1**, **WHL0:2**).

ИЕРАРХИЯ

Ниже перечислены названия элементов основных систем автомобиля, их типы, а

также образцы иерархии.

Модели колес автомобиля должны иметь названия **WHL0** (левое переднее), **WHL1** (левое заднее), **WHR0** и **WHR1** (правое переднее и заднее соответственно). Тип всех объектов —



▲ Иерархия объектов.

Default. Также нужно сделать служебные объекты для колес — **DWHL0**, **DWHL1**, **DWHR0** и **DWHR1**, тип **Dummy**. Они представляют собой простые кубы, без текстур и материалов, центр которых должен находиться в предполагаемой точке крепления колеса. Иерархия объектов показана на картинке.

Элементы корпуса автомобиля объединены в системе иерархии под именем **BODY**. В списке должны присутствовать следующие объекты:

Болванки, указывающие места посадки водителя и пассажиров. Их имена — **SEAT0** (место водителя), **SEAT1** (передний пассажир), **SEAT2** и **SEAT3** (остальные пассажиры, если для них предусмотрены места). Также на небольшом расстоянии снизу должны быть соответственно расположены болванки **SM0**, **SM1**, **SM2** и **SM3**. Все объекты имеют тип **Dummy**.

Модели фар автомобиля с именами **LIGHTRE00** и **LIGHTRE01** (номера могут быть и другими). Тип объектов — **Lamp (foglamp)**.

Руль машины — **SWHEEL**. Тип объекта — **Default**.

Двери машины, если таковые есть: **DOOR0** (дверь водителя), **DOOR1**, **DOOR2** и **DOOR3** — остальные двери. Тип — **Body**. Если у дверей есть стекла, то они должны в системе иерархии принадлежать соответствующим дверям и иметь имена **WINDOW0**, **WINDOW1** и т.д. Тип — **Glass**.

Модели кузова автомобиля (тип **Body**), лобового и заднего стекла (тип **Glass**), сидений (**Body**), а также бамперов (тип **Bumper**). Названия моделей не имеют значения.

Болванки **AI00** и **AI01**, указывающие самую "переднюю" и самую "заднюю" точки кузова. Тип — **Dummy**.

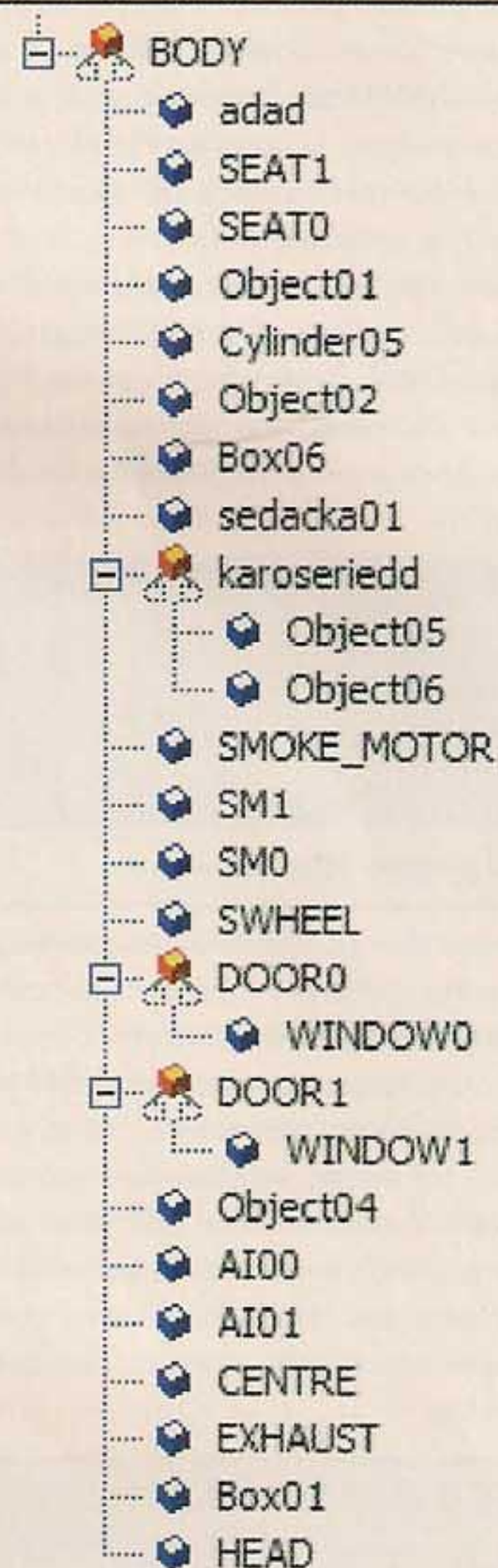
Болванка **CENTRE** должна указывать центр кузова автомобиля. Проще всего определить центр, растянув болванку таким образом, чтобы в нее точно вписывалась по габаритам модель кузова. Тип — **Dummy**.

Объект **HEAD** определяет позицию камеры обзора, когда в игре вы переключаетесь на вид из машины. Тип — **Dummy**.

Болванки **EXHAUST** и **SMOKE_MOTOR**, указывающие, соответственно, точку выхлопа и позицию двигателя машины. Тип — **Dummy**.

Разберемся, как правильно оформить фары и габаритные огни автомобиля. Свет передних фар задается объектами:

PROJECTOR — болванка, задающая направление света. Должна быть расположена



▲ Примерно так может выглядеть иерархия частей корпуса машины.

чуть выше и позади фар и направлена вперед и немного вниз. Тип — **Dummy**.

LIGHTRE03 и **LIGHTRE04** — болванки, которые включают и выключают фары, а точнее — спрайты, изображающие свечение. Тип — **Dummy**.

BILLBOARD00 и **BILLBOARD01** — спрайты свечения. Представляют собой плоский односторонний квадрат, покрытый текстурой с изображением светящейся фары. Тип — **Default**.



▲ Иерархия фар.

одной из фар. Тип — Dummy.

BILLBOARD02 — спрайт, "засвечивающий" заднюю фару. Тип — Default. Как и в случае с передними фарами, данный спрайт в иерархии принадлежит своему регулятору.

Также необходимо создать группы болванок, определяющих модель столкновений машины. Состоят такие болванки из следующих объектов:

Болванка **BODYCOLB00**. Это контейнер для более мелких "кубиков", которые определяют форму машины. Обычно создают два или три подобных контейнера. Тип — Dummy.

Dummy00, **Dummy01**, **Dummy02** и т.д. — кубики, определяющие форму авто. Вообще-то их имена могут быть любыми. Нужно сделать около двух десятков кубиков различных размеров (зависит от размеров и формы кузова), чтобы полностью заполнить форму автомобиля.

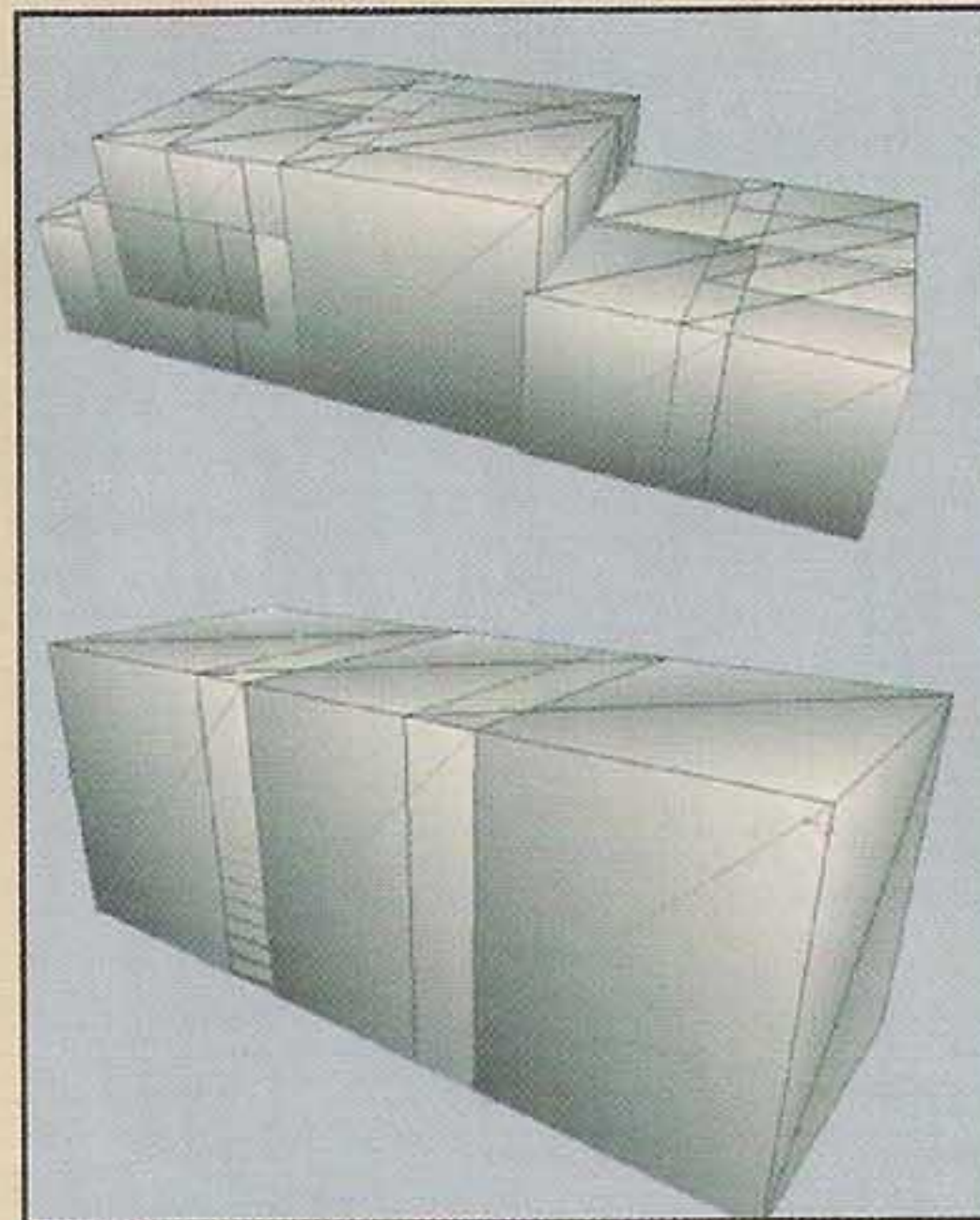
ЭКСПОРТ

Все необходимые объекты для машины созданы, им присвоены соответствующие имена и типы, и объекты рассортированы согласно ие-

Габаритные огни машины задаются следующими объектами:

LIGHT-B100 — "регулятор" для

рархии. Осталось экспортировать машину в формат игры — 4ds (это делается через меню File\Export). Для подключения машины к игре понадобится программа **Mafia XTractor** (нахо-



▲ Вот так выглядит модель столкновений одной из машин "Мафии". Сверху — "кубики", снизу — три коробки **BOVYCOLB** для них.

дится на нашем диске). Распаковав ресурсы игры (если они еще не распакованы), необходимо поместить экспортированную машину в папку **Models**. Обратите внимание — вы не мо-

жете создать совершенно новую машину, можно лишь заменить модель старой. Все машины в "Мафии" представлены в двух вариантах. Первый — модель машины, которая отображается, когда вы забираетесь в нее. Второй — модель, которую вы видите, находясь вне машины. Двум вариантам соответствуют файлы с названиями вида **bugatti00.4ds** и **bugatti10.4ds** (название машины может быть и другое). Если вы хотите сделать вариант этой же машины, но с другой текстурой (скажем, просто другого цвета), нужно создать дополнительные копии с номерами **01** и **11** (если есть еще и третий вариант, то **02** и **12**). Все текстуры автомобиля надо поместить в папку **Maps**.

Заменяв модель авто, вы не измените его технические характеристики. Но если вы делаете болид "Формулы-1" для замены, скажем, такси, вам придется подправить некоторые характеристики машины. В этом вам поможет программа **Mafia Car Value Editor**, которая находится на нашем диске. Интерфейс ее несложен. Просто вписываете новые значения в поля характеристик и нажимаете кнопку "Сохранить".



Создав очередное средство передвижения, не поленитесь отправить его на адрес gamezone@igromania.ru. Качественно сделанные модели мы выкладываем на нашем компакт-диске в разделе "Работы читателей Мании". ■

каждую неделю

рутой информационный удар

хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Первые на российском рынке - игровая газета "DISKman". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и мирового мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах. Кроме скриншотов, фотографий, а также коды, баги, пасхальные яйца, прохождения и многое другое. Первые игровые издания делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы - только на страницах газеты "DISKman". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 8(501)485-0212 или e-mail: editor@diskman.ru

НЕИЗБЕЖНЫЙ АПГРЕЙД: ВЫБИРАЕМ ВИДЕОКАРТУ



ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА "ДИСКМАН"



В НОМЕРЕ:



\$0,5

в три раза дешевле любого
игрового журнала

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 100% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Игра сделана на движке Unreal Engine, возможности редактора мало отличаются от UnrealEd. Можно создавать полноценные однопользовательские и сингловые карты, объединять их в компании. Отличие между редакторами — только в формате, в котором сохраняются карты.

Интерфейс стандартен — четыре окна редактирования, на которых отображен уровень в разных проекциях: в 2D или 3D-режиме. Слева сверху расположена панель инструментов.

Создание карты происходит стандартным способом. С помощью шаблонов "вырезаются" комнаты, здания, открытые пространства. Затем карта покрывается текстурами, на ней размещаются различные объекты и декорации. Помимо оригинальных моделей можно использовать объекты, созданные во "внешних" 3D-редакторах: Maya 3D или 3D Studio Max. Разрешено импортировать свои текстуры, звуки, музыку.

При создании полноценного однопользовательского уровня не обойтись без скриптового языка, операторы которого вводятся в командной строке. Постоянно ведется лог командной строки — все данные сохраняются в текстовом файле. Это позволяет быстро отыскивать ошибки, допущенные при создании карты. Созданный уровень можно запустить прямо из редактора, без компиляции.

Основной недостаток редактора — отсутствие детального руководства. Впрочем, для читателей "Мании" это нельзя считать минусом — в №4, №5 и №6 "Игромании" за 2003 год мы детально разбирали, как работать с редактором UnrealEd.

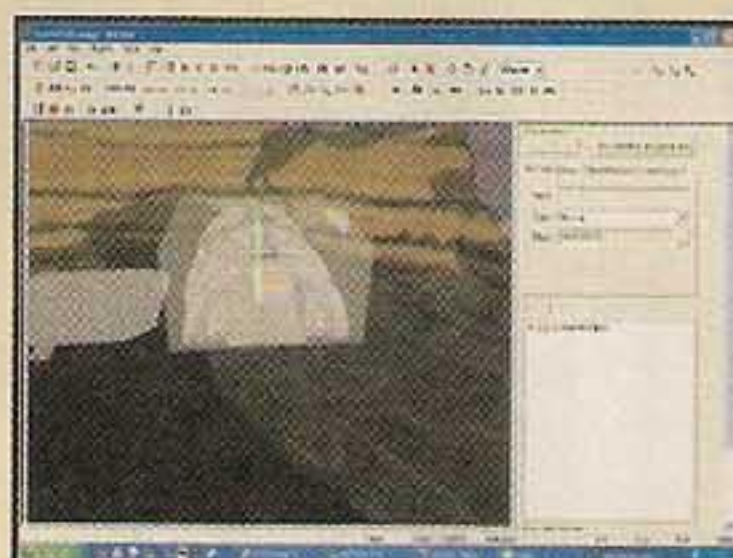
ВЕРДИКТ: Отличный редактор, унаследовавший все возможности UnrealEd.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 200% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор для игры "Операция: Silent Storm" — не от-



дельная самостоятельная утилита. Это — набор программ, позволяющих не только делать новые карты и модификации, но и создавать абсолютно новые игры. И хотя по принципу работы редактор не похож на редактор Morrowind, по сути — они очень близки. Не редакторы, а полноценные конструкторы для разработки игр.

Интерфейс — общий для всех утилит, входящих в пакет. Он достаточно сложен. Слева находится меню с основными объектами и инструментами. Инструментов много, поэтому они разбиты на пять закладок, между которыми в процессе работы приходится переключаться. Посередине основного экрана располагается окно с изображением редактируемого объекта. Справа — окно с основными параметрами.

Прямо из редактора карт можно подгрузить обработчик моделей. С его помощью несложно получать новых уникальных бойцов на основе оригинальных персонажей. С помощью специально подгружаемого плагина можно изменять игровые менюшки и экраны героев.

Для написания скриптов используется мощный язык Lua. Язык — сложный, но освоив его, можно преобразовывать практически любую игровую характеристику.

Отдельно грузится утилита для изменения физических свойств материалов, которая отчасти дублирует возможности скриптового языка. Те, кто не разобрался с Lua, смогут настроить физику игры из данного модуля.

В редактор встроен инструмент для создания роликов на движке игры. Также несложно импортировать в игру модели, созданные в графическом редакторе Maya, дополнительные текстуры и звуки. Для этого в папке Tools есть дополнительный пакет утилит.

Новый уровень легко опробовать прямо в редакторе без предварительной компиляции.

Пожалуй, единственный недостаток редактора — отсутствие детального руководства. Разработчики обещают выложить его в ближайшее время на сайте игры.

Если при запуске редактора будет появляться ошибка, установите Microsoft SQL Server 2000 с первого игрового диска.

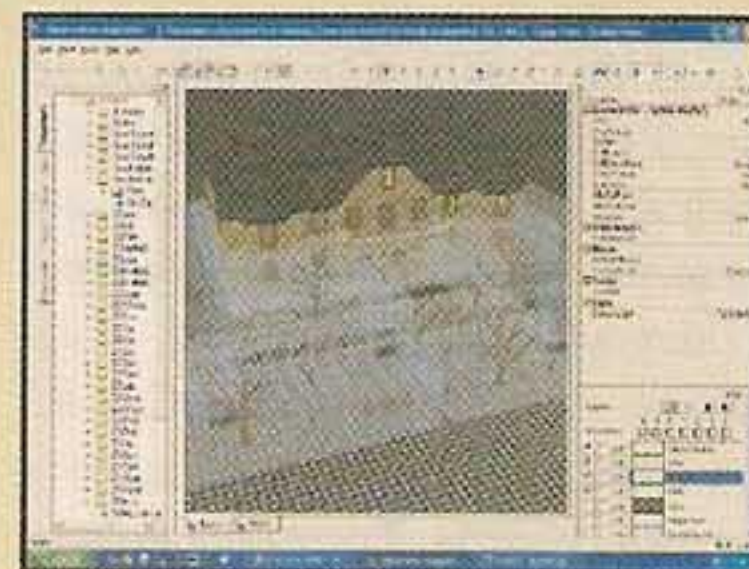
ВЕРДИКТ: Набор утилит, позволяющий создать новую игру. Возможности безграничны, но отсутствие мануала затрудняет освоение редактора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

ХРОМ

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 60% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных и мультиплеерных карт. Также разрешено изменять оригинальные игровые уровни.



Интерфейс стандартен — четыре окна редактирования с

различными видами на карту (можно переключаться с 2D- на 3D-режим). Сверху располагается панель с инструментами. Справа — панель опций выбранного инструмента. Установка объектов на уровень осуществляется перетаскиванием из списка.

Количество опций для каждого объекта — огромно. Можно даже сделать различную степень гравитации для разных бойцов. Установленные объекты отображаются в редакторе так же, как они выглядят в игре. Это позволяет не компилировать карту каждый раз, когда возникает необходимость изучить уровень, что называется, вживую. С помощью встроенного в редактор скриптового языка Java можно писать диалоги и скриптовые сцены практически любой сложности.

С редактором поставляется инструмент для создания роликов на движке игры, работа в котором основана на перемещении виртуальных камер.

Редактор имеет открытую структуру, в него можно добавлять собственные плагины, импортировать модели, созданные в 3D Studio Max, звуки, текстуры. Удобный поисковик ошибок автоматически находит все недочеты на новой карте.

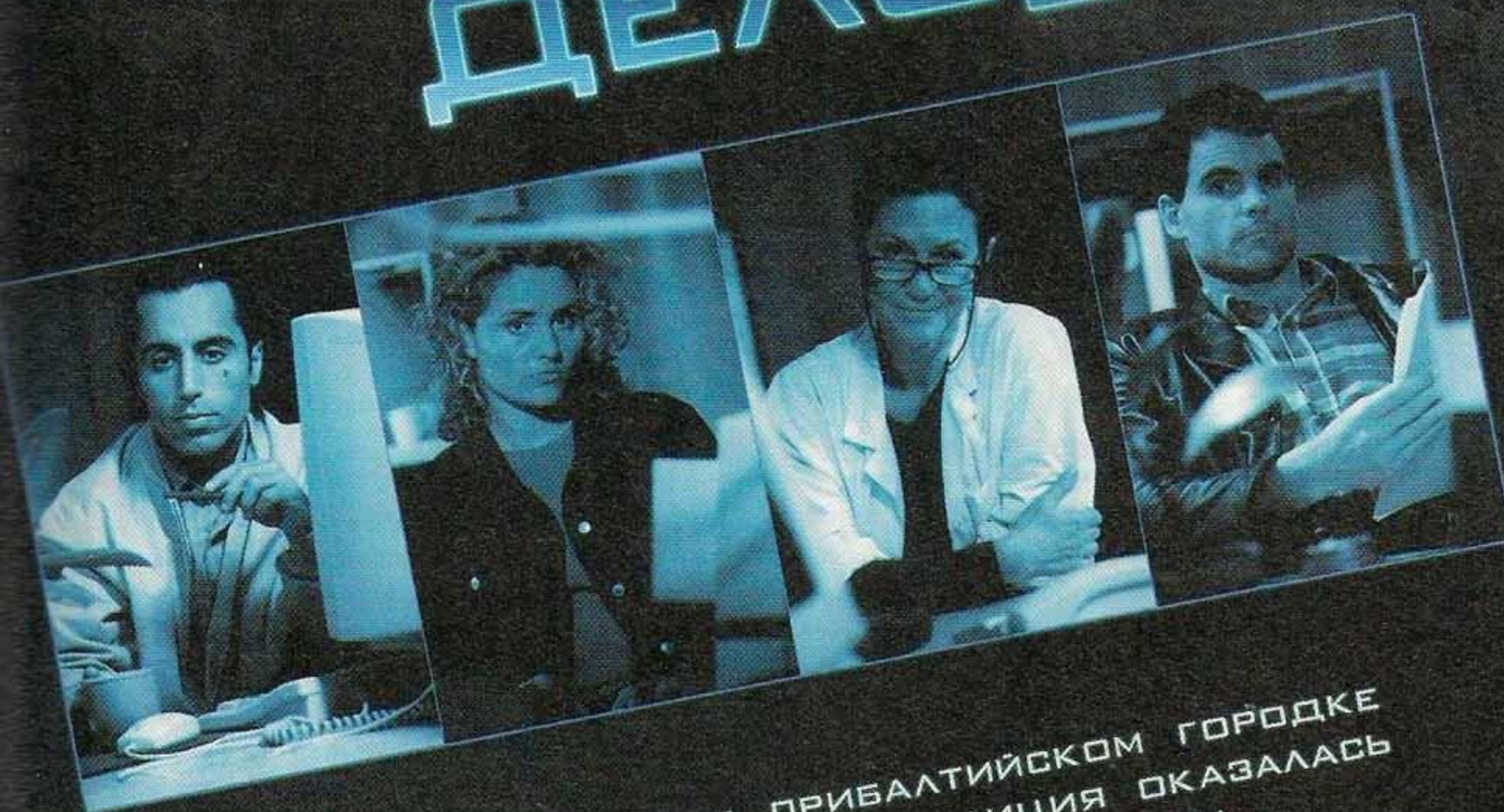
Для полноценной работы в редакторе понадобится Photoshop, чтобы создавать карты высот уровня. А Corel Bryce 5 необходим для отрисовки трехмерного ландшафта. Без этих утилит создать играбельный уровень практически невозможно.

Основной минус утилиты — некоторая нестабильность в работе. Редактор часто вылетает или подвешивает систему. Поэтому при создании уровня приходится постоянно сохраняться.

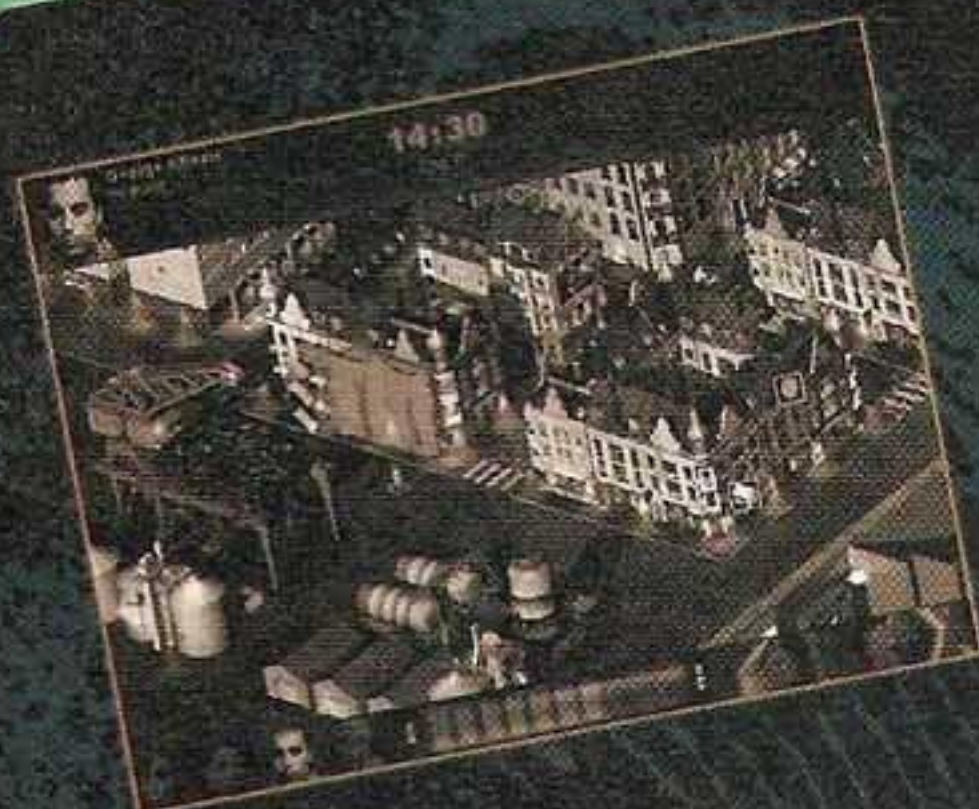
ВЕРДИКТ: Отличный, но не "самодостаточный" редактор. Для создания полноценного уровня приходится использовать другие программы.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ●●●●●

ДЕЛО_13



ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ ПРОШЛА ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ. ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛСЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ УБИЙЦЕЙ. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИЦИИ, ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ И ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.



- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН – СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК

РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ, В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, А. ГРЕБЕНЩИКОВА, М. ЕВСТАФЬЕВА, В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА, Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство делать игры



PAN VISION

В ПРОДАЖЕ
С НОЯБРЯ



Кладовая

ПРОГРАММИСТА

МЕДИА-КОМБАЙН

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

В прошлой статье цикла мы сделали простенькую игру. Перейдем к более сложному этапу — созданию многофункциональной программы. Медиа-комбайна. Каждый день вы просматриваете картинки, слушаете музыку, смотрите видео. И для всего этого используете разные утилиты. На Delphi довольно быстро можно написать универсальную программу, которая умеет делать все вышеописанные операции. Медиа-плеер сможет: просматривать картинки различных форматов, проигры-



▲ **Заготовка главного окна программы. К дизайну надо подходить ответственно — ведь пользователь будет видеть данное окно при каждом запуске программы и все время, пока медиа-комбайн работает.**

вать звуковые и видеофайлы, создавать и поддерживать плей-листы, универсальные для всех типов медиа-контента, организовывать слайд-шоу, и еще несколько вкусностей.

ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ...

Проработаем концепцию программы. Основное окно должно состоять из двух логических зон: зоны управления и информационной зоны, где будут выводиться клипы и картинки. Предлагаю пойти нестандартным путем и сделать эти две части отдельными, в отдельных окнах, никак друг с другом не связанными. Не представляете себе такого? А вы посмотрите на окошко самого Делфи. Вверху — элементы управления, внизу — формы и редактор кода, причем это абсолютно самостоятельные программные единицы. Зато как удобно!

Если мы сделаем окошки медиа-комбайна по тому же принципу, можно будет размещать элементы управления независимо от зоны вывода. Программа будет более эргономичной. В окошке управления разместим главное меню, плей-лист и слайд-лист. Если пользователь откроет клип или звуковой файл, отдельным окошком появятся органы управления воспроизведением. Отдельное окошко — под область вывода.

С помощью меню можно: открывать файлы любых доступных типов, управлять задержкой между кадрами плей-листа (для этого при-

дется создать отдельное окошко), задавать плей-лист "по умолчанию", сохранять и загружать плей-листы в особом формате (который мы попутно разработаем), добавлять новые записи в плей-лист, удалять ненужные, вызывать помощь и окошко "О программе...", запускать и останавливать слайд-шоу и последовательное воспроизведение. С помощью простого перетаскивания легко будет менять пункты плей-листа местами.

Обратите внимание на одну особенность. Раз мы будем хранить данные о файлах плей-листа и слайд-шоу-листа в одном формате, их несложно комбинировать между собой. В один и тот же список поместить картинки, музыкальные файлы и клипы. И вот уже готова презентация! Играет музыка, появляются слайды, время от времени проигрываются видеоролики...

ЗАСУЧИВ РУКАВА

Пора приступать к работе. Запускайте Делфи. Перед вами появится новая форма. Сделайте ее небольшой, чтобы помещались только меню и плей-лист. Свойство **Caption** формы установите в "Игроманьякский медиа-комбайн" (это делается через **Object Inspector**). Подсвойство **biMaximize** в свойстве **BorderIcons** — в **False**.

С вкладки **Standard** палитры компонентов кидайте на форму **MainMenu**. Дважды щелкните на иконке меню. Вы — в редакторе пунктов меню. Создадим кустистую систему меню, с помощью которого пользователь сможет управлять всем медиа-комбайном. В скобках рядом с названиями пунктов меню я буду писать названия соответствующих объектов, чтобы ваша версия программы была совместима с моей. Не забудьте перед "горячими" буквами поставить значок &. Конечно, и без горячих клавиш можно работать, но не очень удобно.

Создайте головные пункты **Файл** (N1), **Плей-лист** (N2), **Слайд-шоу** (N3) и **Помощь** (N4). В пункт **Файл** добавляйте подпункты **Открыть...** (N5) и **Выход** (N6). В пункт **Плей-лист** — **Добавить файл...** (N7), **Удалить файл** (N8), **Загрузить плей-лист...** (N9) и **Сохранить плей-лист...** (N10). В пункт **Слайд-шоу** добавьте два пункта: **Запустить слайд-шоу** (N11) и **Задержать...** (N12). Вы спросите, а где же пункт **Остановить слайд-шоу**? Мастера программирования учат освобождаться от лишних элементов. Когда пользователь щелкнет по **Запустить слайд-шоу**, название этого пункта меню автоматически изменится на **Остановить слайд-шоу**. В пункт **Помощь** добавьте подпункты **Справка** (N13) и **О программе...** (N14).

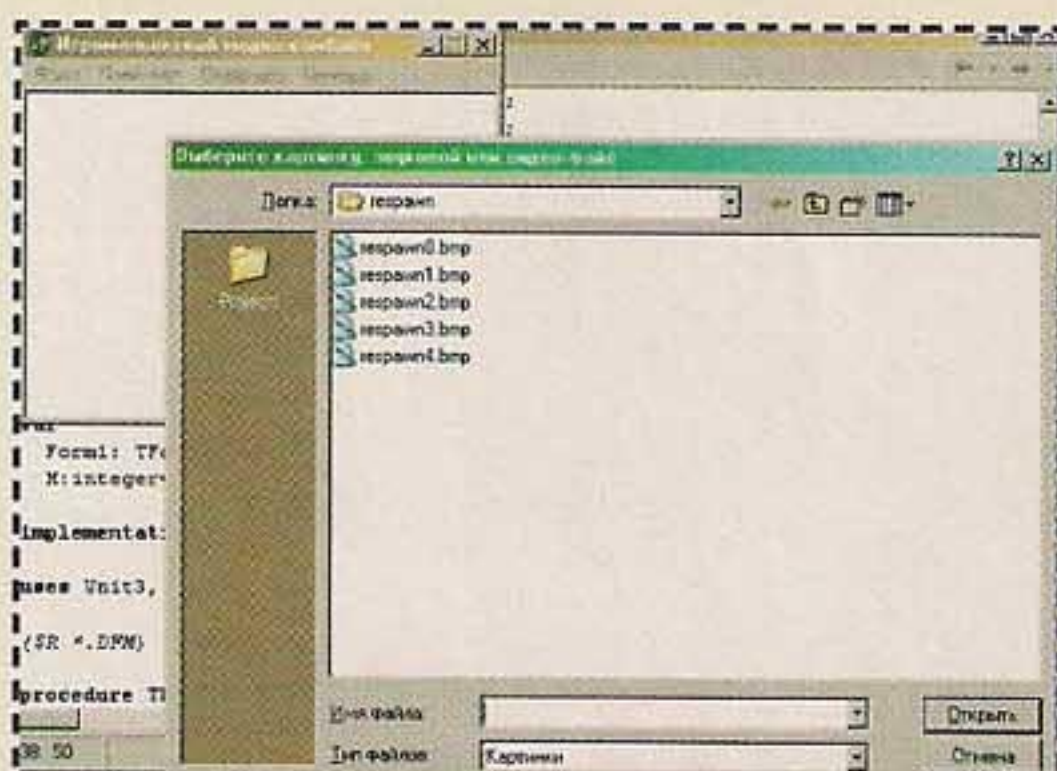
Меню готово. В этом же окошке должен быть еще один элемент управления — плей-лист. Сделаем его в виде обычного списка. На вкладке **Standard** щелкните по кнопке компо-

нента **ListBox**, затем — по форме. Появится пустое поле, потому что в списке нет еще ни одного элемента. Пользователь может изменять размеры формы, поэтому размеры плей-листа тоже должны изменяться. Привязку размеров списка к размерам формы сделать очень просто: свойство списка **Align** установите в **alClient**.

Переходим к другим формам. На очереди окошко для управления клипами и музыкальными файлами. Создайте новую форму — **Form2** (кнопка **New Form** на панели инструментов Делфи). Заголовок формы поставьте в **Управление клипами**. Пользователь не должен менять размеры этой формы, разворачивать ее на весь экран или сворачивать, поэтому свойство **BorderStyle** установите в **bsSingle**, а подсвойства **biMinimize** и **biMaximize** свойства **BorderIcons** — в **False**. Что должно быть на этой форме? По идее, только блок кнопок для управления воспроизведением, как на магнитофоне: **Play Stop**, **Pause** и **перемотка**. Уже тянетесь к кнопкам на палитре компонентов, чтобы создать эту панель управления? Подождите. В Windows уже есть стандартный интерфейс для работы с медиа-файлами, причем не только программный, но и визуальный. В Делфи все это представлено еще проще: один-единственный компонент не только делает нужные для плеера кнопки, но и берет на себя возню с кодеками, декодировкой и прочими элементами.

Одним движением можно создать полнофункциональный проигрыватель видео- или аудиофайлов. Блок управления находится на вкладке **System** палитры, называется **MediaPlayer**. Ставьте этот компонент на форму и подравнивайте соответствие размеров формы размерам блока управления. Кнопки записи и извлечения компакт-диска нам ни к чему. Удалить их несложно: в свойстве **VisibleButtons** поставьте **False** напротив тех кнопок, которые не нужны.

Переходим к третьей форме. Это экран, на котором будут показываться картинки или проигрываться клипы. Сделайте **Form3** и назовите



▲ **Несмотря на то, что диалог открытия файла — стандартный, на нем гордо красуется наша надпись.**



▲ При создании меню соблюдайте международные правила оформления программ. Например, если пункт меню вызывает на экран другое окно, его название должно оканчиваться тремя точками.

ее Экран. Создание просмотрщика картинок и видеоклипов несколько отличается. С вкладки **Standard** поставьте на форму компонент **Panel**. Это — простая панелька с надписью. Надпись нам не нужна, поэтому очистите свойство **Caption**. Размер панельки должен всегда соответствовать размеру формы, для этого свойство **Align** поставьте в **alClient**. Панелька не должна слишком выделяться, поэтому стоит подогнать ее под поверхность формы. Для этого ее свойство **BevelOuter** поставьте в **bvNone**.

Поместите на форму компонент **Image** с вкладки **Additional** палитры (со свойством **Align**), растяните его на всю форму так же, как сделали это для плей-листа и панельки. В этот компонент можно загружать картинки. Если пользователь выберет звуковой файл, окно исчезнет. А если пользователь выберет клип, он будет прокручен на поверхности панельки, а объект картинки станет невидимым. Давайте подробнее разберемся, как это сделать.

ЧУДЕСА ПРЕВРАЩЕНИЯ

Мы завершили работу над интерфейсом, переходим к написанию программного кода. Создайте обработчик события для пункта меню **Выход** — кликните по нему и между **begin** и **end** пишите:

```
Application.Terminate;
```

Самый главный пункт меню — **Открыть**. В нем пользователь открывает медиа-файл, а программа обрабатывает его. Значит, нам понадобится окошко открытия файла. Идите на вкладку **Dialogs** палитры компонентов и вешайте открытие на форму **OpenDialog**. Сам объект будет называться **OpenDialog1**. В свойстве **Title** пишите: "Выберите картинку, звуковой или видеофайл". Эта надпись будет появляться в заголовке диалога. Теперь щелкайте на маленькую кнопку с тремя точками напротив свойства **Filter**. Сейчас мы введем фильтры допустимых типов файлов. После заполнения табличка будет выглядеть так:

Картинки —

.dib;.jpg;*.jpeg;*.bmp;*.ico;*.emf;*.wmf

Видео — *.avi

Музыкальные файлы — *.wav;*.mid

Все файлы — *

Именно столько форматов будет понимать наш плеер. Щелкайте на **ОК**. Создавайте обработчик события для пункта **Открыть....** Его содержимое:

```
procedure TForm1.N5Click(Sender: TObject);
var
s:string;
begin
if opendialog1.Execute then begin
s:=ExtractFileExt(opendialog1.FileName);
```

```
if (s='.dib') or (s='.jpg') or (s='.jpeg')
or (s='.bmp') or (s='.ico') or (s='.emf')
or (s='.wmf') then
```

```
begin
Form2.Hide;
Form3.image1.picture.loadfromfile(opendia-
log1.filename);
Form3.Width:=Form3.image1.Picture.Width;
Form3.Height:=Form3.image1.Picture.Height;
Form3.Image1.Visible:=true;
Form3.show;
end;
if (s='.avi') or (s='.wav') or (s='.mid')
then begin
Form2.Show;
Form3.Hide;
if s='.avi' then Form3.Show;
Form3.Image1.Visible:=false;
Form2.MediaPlayer1.Display:=Form3.Panel1;
Form2.MediaPlayer1.FileName:=opendialog1.Fi-
leName;
Form2.MediaPlayer1.Open;
Form3.Width:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRect-
.Right-Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.left;
Form3.Height:=Form2.MediaPlayer1.DisplayRec-
t.Bottom-
Form2.MediaPlayer1.DisplayRect.Top;
Form2.MediaPlayer1.play;
end;
end;
end;
```

Это большой и сложный обработчик. Давайте разберем, какая строчка за что отвечает. В разделе **var** мы объявляем вспомогательную переменную **s**. Потом вызываем диалог открытия файла и проверяем, выбрал ли пользователь файл или нажал на **Отмена**. В переменную **s** записываем расширение выбранного файла. В **opendialog1.filename** содержится имя выбранного файла, а функция **ExtractFileExt** как раз и "выкусывает" из этого имени расширение. Заметьте, что расширение здесь содержит не три символа, а четыре — с начальной точкой.

Дальше идет ветвление программы. Мы проверяем по расширению (которое сохранилось в переменной **s**), является ли файл картинкой. Если да, выполняется блок между **begin** и **end**. Обратите внимание на проверку условия. Разные условия можно комбинировать с помощью логических операторов **or**, **xor** или **and**. Только каждое из условий при этом надо обязательно заключать в скобки. Выбранный файл — картинка.

Поэтому мы убираем с экрана форму 2 (окошко с управлением клипами) и в объект **Image** формы 3 (экрана) загружаем выбранную пользователем картинку.

Следующие две строки — подгонка размера формы под размер картинки. Здесь может возникнуть проблема. Теоретически, и форма, и картинка, и панелька имеют свою собственную границу, шириной в не-

сколько пикселей. Возможна ситуация, когда картинка будет немного обрезаться по краям. Это очень легко исправить: прибавьте несколько пикселей к размерам формы. Следующей строчкой мы делаем картинку видимой, а потом показываем и саму форму.

Следующее условие выполняется, если пользователь выбрал видео- или музыкальный файл. В этом случае мы выводим на экран вторую форму (панель управления клипами) и, если файл в видеоформате, выводим на экран третью форму (за это отвечает условие **if s='.avi' then Form3.Show**). Но перед этим мы третью форму скрываем. Парадокс? А вдруг пользователь сначала проиграл видеофайл, а потом — музыкальный? Тогда третья форма так и останется на экране, когда она совсем не нужна. Вот для этого мы ее и скрываем перед тем, как вывести на экран. Следующая строчка делает невидимым объект картинки. Ведь сейчас он будет заслонять обзор.

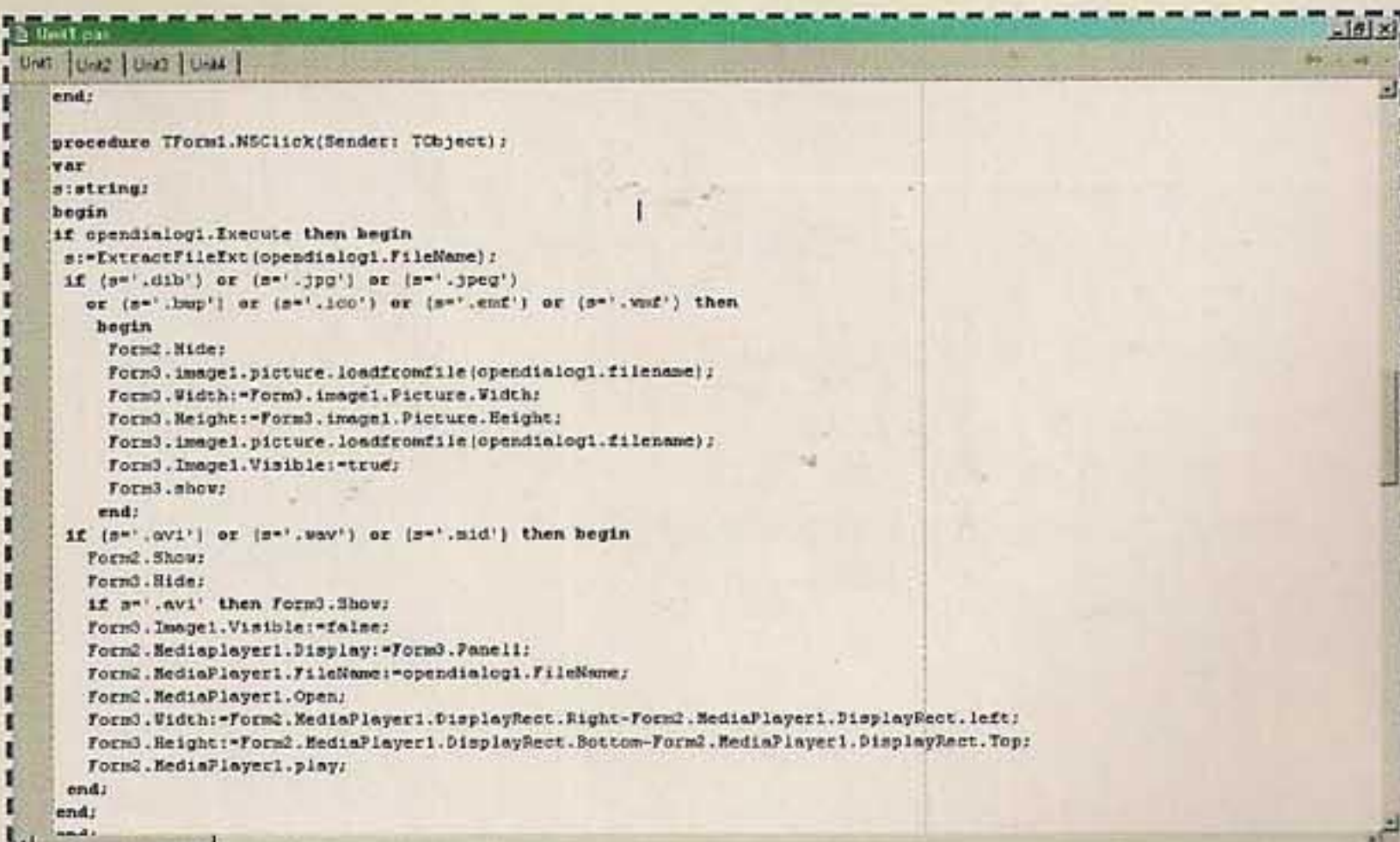
Компонент **TMediaPlayer** (буква **T** в названии позволяет отличать компонент и класс от объекта) для проигрывания клипов использует поверхность любого другого компонента. С одной стороны, это очень гибкая система, которая позволяет выводить изображение где угодно. Мы будем выводить изображение на объекте **Panel1** — панельке. Почему не на **Image1**? Дело в том, что класс **TImage** не относится к элементам управления. А класс **TPanel** относится. Многие считают, что это недоработка со стороны **Borland**: зачем такое нелепое ограничение? Но так уж устроен Делфи. Свойству **Display** объекта **MediaPlayer1** мы присваиваем... панель №1, ведь объекты — это тоже своего рода переменные.

После этого мы задаем имя файла медиаплееру и открываем файл командой **Open**. Затем двумя командами мы подгоняем размер формы под размер кадров медиаплеера. И, наконец, запускаем воспроизведение. Чтобы пользователь смог открывать файлы формата **jpeg**, добавьте одноименный модуль в текущий список **uses**.

Скомпилируйте программу и кликните на пункт **Открыть....** Утилита должна заработать.

ПЛАЩ-ПАЛАТКА НА ДЕСЯТЬ ЧЕЛОВЕК

Основная часть медиа-комбайна готова, осталось создать менеджмент плей-листа. Кстати, а как мы будем хранить плей-лист?



▲ Участок кода, отвечающий за открытие плей-листа нового формата.

Способов множество. Самый простой: сделать обыкновенный текстовый файл, в котором каждая новая строка — путь до нужного файла. Так и поступим.

Потребуется еще один диалог открытия файла и диалог сохранения файла. Цепляйте оба диалога с вкладки **Dialogs** палитры и кидайте на первую форму. Диалог открытия будет называться **OpenDialog2**, а сохранения — **SaveDialog1**. В свойстве **Title** объекта **OpenDialog2** пишите: *Загрузить плей-лист*, а в этом же свойстве объекта **SaveDialog1** — *Сохранить плей-лист*. Таблица свойств **Filter** обоих диалогов будут выглядеть так:

Плей-лист — *.list
Все файлы — **

Для файлов плей-листов можно задать любое расширение.

Обработаем пункты меню *Плей-лист*. Начнем с *Добавить файл...*. Соответствующий обработчик события будет выглядеть так:

```
procedure TForm1.N7Click(Sender: TObject);
begin
  if opendialog1.Execute then begin
    ListBox1.Items.Add(opendialog1.FileName);
  end;
end;
```

Если пользователь в открывшемся диалоге выбирает файл, то мы добавляем текстовую строку, где содержится путь к нему, в **ListBox** (который по совместительству — плей-лист). Данные о строках хранятся в свойстве **Items** типа **TStrings** и представляют собой список строк с функциями. Среди этих функций есть и сохранение всех строк в файл, и их последующая загрузка.

Обработчик для пункта *Удалить файл*:

```
procedure TForm1.N8Click(Sender: TObject);
begin
  listbox1.Items.Delete(listbox1.ItemIndex);
end;
```

Вызываем стандартный метод **Delete** класса **TStrings** для пункта с индексом, равным свойству **ItemIndex**, который указывает на текущую выделенную строку.

Обработчик для пункта *Загрузить плей-лист...*:

```
procedure TForm1.N9Click(Sender: TObject);
begin
  if opendialog2.Execute then begin
    listbox1.Items.LoadFromFile(opendialog2.FileName);
  end;
end;
```

Мы воспользовались методом для загрузки строк в **ListBox** из файла.

Обработчик для пункта *Сохранить плей-лист...*:

```
procedure TForm1.N10Click(Sender: TObject);
begin
  if savedialog1.Execute then begin
    listbox1.Items.SaveToFile(savedialog1.FileName);
  end;
end;
```

Переходим к следующему пункту меню — *Слайд-шоу*. Начнем со второго пункта — *Задержка*. Необходимо вывести на экран окошко, где указать задержку между кадрами/медиа-файлами при последовательном воспроизведении. Задержку будем записывать в глобальную

переменную **M**, которую вы должны объявить в разделе **Var**. Делается это следующим образом:

```
M:integer=1;
```

По умолчанию значение переменной равно одной секунде. Создайте новую форму (**Form4**), сделайте ее маленькой, отмените изменение границ и разворачивание на весь экран. Заголовком формы впишите *Введите время задержки*. На форму поставьте небольшое поле ввода (компонент **Edit** с вкладки **Standard**) и очистите свойство **Text**. Ниже поставьте кнопку с надписью **OK** (за надпись отвечает свойство **Caption**). Переходите на первую форму и пишите обработчик события для пункта *Задержка*:

```
procedure TForm1.N12Click(Sender: TObject);
begin
  Form4.Show;
end;
```

Обработчик выводит форму 4 на экран. Когда пользователь активирует форму, в поле ввода должно отображаться текущее значение переменной **M**. Создавайте для этой формы обработчик **OnActivate**, который сработает тогда, когда форма появится на экране:

```
procedure TForm4.FormActivate(Sender:
TObject);
begin
  edit1.Text:=inttostr(M);
end;
```

Не забудьте добавить **Unit1** в **uses** модуля формы 4, иначе в этом месте компилятор выдаст ошибку. Обработчик для кнопки **OK** выглядит так:

```
procedure TForm4.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
  M:=strtoint(edit1.text);
  Hide;
end;
```

Мы создали мультимедиа-проигрыватель. Но он пока еще не умеет показывать слайд-шоу и последовательно воспроизводить медиа-файлы. Реализацией этих функций мы займемся в следующей статье цикла.

Исходники медиа-комбайна вы можете взять с нашего компактa. ■

ДРУГИЕ ФОРМАТЫ

Если вы хотите расширить функциональность медиа-комбайна и научить его понимать больше форматов файлов, сделать это совсем не сложно. Давайте разберемся, как можно добавить поддержку нескольких самых распространенных форматов.

Например, вы хотите, чтобы программа умела проигрывать не только обычные, несжатые видеоролики в формате **AVI**, но и файлы с таким же расширением, но с разными кодировками, например распространенными **DivX** или **XviD**. Простое правило: стандартный компонент **TMediaPlayer** без проблем проигрывает файлы этих форматов, если на компьютере конечного пользователя установлен соответствующий кодек. Поэтому инсталлятор вашей программы должен уметь устанавливать нужный кодек, если вы хотите использовать в программе (ну или игре) этот формат компрессии для **AVI**. Не забудьте, что не все кодеки можно свободно распространять и использовать в программе. Это важно, если вы хотите распространять свою программу за деньги. В некоторых случаях достаточно письменного соглашения с создателем кодека, в других — придется заплатить некоторую сумму. Кстати, так любимый народом **DivX** для коммерческого использования отнюдь не бесплатен.

Если с **AVI** все относительно просто, и никаких изменений в программу для его поддержки вносить не нужно, то с другими форматами чуть сложнее. Возьмем, например, короля музыкальных форматов — **MP3**. **TMediaPlayer** формат **MP3** не понимает (хотя ассоциированный с ним **MCI**-интерфейс вполне может воспроизводить **mp3**-файлы; программисты из Borland почему-то не использовали эту возможность). Есть два выхода. Первый: попробовать самому добавить в исходники **TMediaPlayer** код, который задействовал бы простенький декодер, по умолчанию поставляющийся с любой версией **Windows** начиная с **Win98**. Но задача эта весьма нетривиальна даже для профессионала.

Поэтому сразу переходим ко второму способу: воспользоваться сторонним компонентом для воспроизведения **mp3**-файлов.

Помните, в чем заключается одно из основных преимуществ **Delphi**? Под него написаны десятки тысяч компонентов, позволяющих решать практически любую задачу, которая только придет в голову программисту. Создатели компонентов не могли обойти стороной такой важный вопрос, как воспроизведение **MP3**. Например, очень хороший компонент — **EldoS Sounds**. Это мощный проигрыватель **mp3**-файлов с десятками полезных настроек. Немаловажно, что этот компонент абсолютно бесплатен, и его можно свободно использовать в коммерческих программах.

А как быть, если вы хотите реализовать поддержку более экзотических форматов файлов? В этом случае следует поискать комплексы компонентов для работы с мультимедиа. Например, **Multimedia Tools for Delphi and C++ Builder** содержит десятки разнообразных компонентов для работы с **WAV**, **MP3** и многими другими форматами файлов. Все это касается не только мультимедиа. На просторах Сети вы легко найдете компоненты для работы с распространенными форматами документов, таблиц, графиков, баз данных, презентаций, почтовых архивов и многого другого. Основной принцип здесь таков: прежде чем что-то сделать, подумай, вдруг это что-то уже сделали другие. Тогда не проще ли воспользоваться результатами их труда? Тем более что более 70% всех компонентов для **Delphi** бесплатны. Где их искать? На любом сайте, посвященном программированию на **Delphi**, есть раздел "Компоненты". Обязательно заглядывайте туда. Крупные сайты пополняют архивы компонентов ежедневно. Если вы новичок в мире **Delphi** и не знаете "значных мест", зайдите на www.torry.net. Этот сайт — один из крупнейших архивов по **Делфи** в мире. Наверняка там вы найдете, что искали.

Концептуальная графика и уникальная художественная анимация.

39 квестовых сцен в рамках единого нелинейного сюжета.

45 оригинальных персонажей.

8 аркадных игр.

Атмосферное звуковое и музыкальное оформление.

Компьютерная игра **Ивана Максимова**

ПОЛНАЯ ТРУБА



DEATHMATCH

WARCRAFT III:
THE FROZEN
THRONE

Продолжаем знакомство с тактиками игры за разные расы Warcraft III: The Frozen Throne. В прошлый раз это была тактика успешной игры за орков. Теперь пришло время ступить на путь к победе при игре за Ночных эльфов. После прочтения материала и некоторой тренировки в использовании представленных ниже тактик ваша игра за эльфов станет значительно успешнее.

Тактика игры за Ночных эльфов

Почти все юниты расы Ночных эльфов отличаются высокой уязвимостью, небольшим запасом здоровья и легко пробиваемой броней. В то же время основные эльфийские юниты — так же, как и все герои этой расы — быстро передвигаются, а некоторые юниты,



▲ Лучники Ночных эльфов безнаказанно расстреливают нейтральных монстров.

например, лучники или охотники, ночью могут становиться невидимыми. Эта способность порой очень полезна при засаде или разведке, но вряд ли поможет переломить ход генерального сражения.

До Warcraft III: The Frozen Throne игроки за эльфов использовали в качестве щита для прикрытия уязвимых юнитов единственного героя — Охотника на Демонов. Теперь же, когда появились нейтральные герои — Смотрящая в Ночь и особенно Горный Великан, легко принимающий на себя удары, — роль Охотника на Демонов значительно уменьшилась. И хотя по-прежнему существуют стратегии, основанные именно на этом герое, игроки за эльфов могут сделать и другой выбор.

В целом, Ночные эльфы — раса с высокой огневой мощью и повышенной чувствительностью к заклинаниям массового поражения и концентрации огня. В игре за эльфов огромное значение имеет управление отдельными юнитами. Без этого невозможно воплотить в жизнь многие интересные, мощные стратегии. Например, стратегию Майкера, основанную на лучниках и друидах-воронах.

В игре за эльфов особенно важны следующие моменты:

1. Четкое управление юнитами. Иначе любую, самую многочисленную армию эльфов без труда уничтожат даже менее значительные силы противника.
2. Умение оперативно проводить разведку и вовремя узнавать о захвате противником второго рудника, уничтожении им сильнейших нейтральных монстров и т.д. Благодаря высокой скорости героев и охотниц игрок за эльфов может оперативно реагировать на действия врага. Например, зажать его армию между нейтралами и собственными войсками (своего рода молотом и наковальней) и

заставить использовать Свиток Возврата, а при отсутствии такового — элементарно истребить.

3. Правильное использование предметов и артефактов. Герои эльфов обладают не очень высокими жизненными показателями, а потому уязвимы к магии прямого воздействия, например, Отравленному Ножу. Поэтому эльфам жизненно необходимы вещи вроде рунных браслетов, талисманов здоровья, пояса богатства, амулета защиты; а также разнообразные зелья, восстанавливающие жизнь или дающие временную защиту от атак и заклинаний.

От рекомендаций общего характера перейдем к более конкретным аспектам игры за эльфов.

Герои

Прежде всего поговорим о героях. У эльфов они играют ключевую роль. Взяв Охотника или Смотрящую в Ночь, вы можете спокойно пойти на размен войск. Когда битва подходит к концу, а у противника остаются, например, Верховный Маг и Горный Король против Охотника на Демонов и Смотрящей в Ночь, никаких шансов на победу у него нет.

Охотник на Демонов

Воплощение эльфийской мощи еще со времен Warcraft III: Reign of Chaos. Его способности исключительно действенны и в Warcraft III: The Frozen Throne.

1. Магический Огонь — мощное заклинание. При частом применении все герои противника остаются без маны и здоровья.

2. Жар Преисподней — бич таких юнитов, как гули Нежити, стрелки Альянса, эльфийские лучницы, любые маги. Юниты с небольшим количеством здоровья погибают, а прочие — получают ощутимые повреждения.

3. Змеиная Ловкость, развитая до третьего уровня, — очень ценная способность, особенно в противостоянии между Ночными эльфами и Альянсом, и между двумя расами Ночных эльфов, когда концентрированный огонь множества юнитов направлен на Охотника на Демонов. Его толстая броня и самое крепкое здоровье делают эту способность незаменимой как для крипинга (уничтожения нейтральных монстров с целью получения опыта, артефактов и денег), так и для харассинга (нападения малыми силами на врага в тот момент, когда он воюет с нейтральными монстрами, или атаки его незащищенной базы с целью навредить экономике).

4. Перевоплощение — по-прежнему один из сильнейших геройских навыков. Охотник на Демонов на 60 секунд превращается в машину смерти, остановить которую практически невозможно.

Смотрящая в Ночь

При правильных действиях игрока эта героиня может стать поистине смертоносным оружием. На высшем уровне развития она практически бессмертна и способна уничтожить любого героя или нанести серьезный урон большому количеству неприятельских юнитов.

1. Веерный Бросок — наносит нескольким находящимся рядом юнитам противника на первом уровне 80, на втором 120, на третьем 180 единиц повреждения за 100 единиц маны. В результате двукратного применения этого спелла третьего уровня погибнут, например, шесть вурдалаков противника. В сочетании со Скачком — идеальный навык против любителей брать в кольцо.

2. Скачок — мгновенная телепортация. По мере роста уровня



▲ Горные Великаны в связке с лучниками и охотниками — отличный состав в бою против стрелков Альянса.



понижается стоимость и время перезарядки. На третьем уровне развития навыка позволяет переноситься почти на целый экран в любом направлении за 10 единиц маны каждые две секунды. Если окружили враги — пускаем веер ножей и улетаем. На третьем уровне вкупе со способностью Отравленный Нож этот навык идеален для добивания любого героя или юнита, пытающегося скрыться.

3. Отравленный Нож — самое мощное заклинание прямого повреждения. Сначала наносит 75-150-225 единиц урона, а потом в течение 15 секунд еще столько же, на некоторое время замедляя противника. На третьем уровне эта способность бьет на 450 единиц повреждения и отнимает возможность регенерации героя на 15 секунд (хорошо действует на героев с главным атрибутом Сила, обладающих высоким уровнем регенерации). Этого навыка как огня боятся любые маги, главный атрибут которых — Мудрость, и даже герой Альянса Чародей Крови, обладающий самым высоким среди героев показателем здоровья.

4. Возмездие — средней силы навык шестого уровня. Применение ограничено. Смотрящая в Ночь вызывает аватара, невосприимчивого к заклинаниям и некоторым способностям противников. Например, кодои орков не могут его съесть. Аватар способен наносить довольно серьезные повреждения, а за 25 единиц маны может превратить любой труп в неуязвимого духа, наносящего проникающие повреждения. Максимальное число духов — шесть. Против воздушных юнитов — это просто смертельное оружие, против обычных войск с тяжелой броней — солидная прибавка к огневой мощи армии.

Хранитель Роши

Чаще всего берется первым героем при игре против Орды или в некоторых вариантах стратегий против Ночных эльфов. Хранителю Роши требуется продающийся в магазине эльфов Отвар Просветления. С ним у героя значительно медленнее кончается мана, и, как следствие, охота на нейтралов становится гораздо более легким занятием. Прокачка Хранителя Роши всегда предполагает использование двух его навыков — Силы Природы и Гнева Деревьев. Если во главу угла поставить охоту на нейтралов или борьбу со стрелками противника, то стоит максимально прокачивать навык Силы Природы. Если же главная задача — харассинг или крипинг сильных существ без заклинаний (например, на карте Заливные Луга), то беремся за навык Гнева Деревьев. Хранитель Роши — отличный выбор на роль второго героя, выступающего против стрелков и тяжелых юнитов. Вызываемые им существа — энты — становятся значительно сильнее после исследования Единения с Природой, дающего им пять дополнительных единиц брони и скорость передвижения 270.

Стратегия успешной игры

Теперь более подробно о том, как и против кого максимально эффективно использовать героев.

Прежде всего, героям нужен магазин, где специалистам по рукопашному бою — Охотнику на Демонов и Смотрящей в Ночь — покупается Отвар Просветления и лечебные зелья. Смотрящей в Ночь еще понадобится и зелье неуязвимости. Контролируйте захват противником магазинов и по возможности ловите его там — зачастую у магазинов весьма приличная охрана, а зацепив супостата в момент схватки с нейтралами, можно его изрядно потрепать.

В распоряжении Ночных эльфов — охотники, дриады, друиды-вороны. Стратегия общего типа с различными коррективами может использоваться против всех рас. В стратегии битвы против эльфов акцент, несомненно, делается на дриад. В стратегии против Орды и Альянса — на друидов-воронов. Против нежити эффективней всего действует сбалансированное сочетание этих юнитов с максимально быстрым развитием до уровня, позволяющего создавать Горных Великанов. Химеры сильны против любого противника.

Против Ночных эльфов

“Зеркальный” поединок, когда расы соперников совпадают. В этом случае побеждает тот, кто лучше использует преимущества расы и проводит своевременную разведку.

Основные юниты такой игры — дриады, охотники, лучники, баллисты.

Светлячков необходимо расставить так, чтобы они подсвечивали важные места на карте.

а) Обычная стратегия, с помощью которой хорошо уничтожить нейтралов, ловить на прокачке армию противника и вообще всячески резвиться. Минус состоит в том, что на некоторых картах “толстые” охотники не могут использовать численное преимущество и толпятся. Происходит стычка первых рядов ваших охотниц и охотниц противника. Если у противника нет баллист или лучниц, то это не страшно. Если есть, то используйте свиток портала, переносящего на базу. Либо, изобразив отступление, выманите противника на открытую местность и задавите его массой. Если у него, конечно, нет нейтрального героя Пандарийского Пивовара с навыком Опыление, под воздействием которого охотники некоторое время не подчиняются приказам.

Еще один недостаток этой стратегии состоит в том, что вы отстанете от противника в технологическом развитии. Кроме того, существует угроза, что вы окажетесь бессильны против вражеских атак дриадами. Герой для этой стратегии годится любой. Однако помните, что стратегия ориентирована на начинающих игроков и реальных перспектив в битве против более или менее серьезного соперника не имеет.

б) Основные юниты — охотники и баллисты.

Надо оговориться сразу — это раш. Но раш сильный, надежный и, главное, несложный. Разбить игрока, который сделал ставку на технологическое развитие и не озабочился созданием сильной армии охотниц, можно и нужно следующим образом. Первым делом начните производить охотниц, после чего отправляйтесь истреблять нейтралов. Возьмите героем Повелителя Зверей. Если противник сделал ставку на охотниц, то первым навыком Повелителя возьмите вызов Кабана. Если же противник активно играет Охотником на Демонов, то следует взять навык вызова Медведя.

В качестве альтернативного героя можно взять Жрицу Луны с навыками Огненная Стрела и Аура Меткости. Вначале она слабее только Хранителя Роши, а в поздней игре, благодаря Ауре и повреждениям Стрелы, безоговорочно сильнее всех прочих героев.

Пока герой готовится к выходу, приступайте к производству охотниц в двух Древах Войны. В одном изучите улучшение атаки, а в другом — улучшение брони. Охотниц надо не более восьми — как только это количество достигнуто, начинаем строить баллисты. Для



▲ Логичный финал битвы — не выдержав мощного напора эльфийской армии, Рыцарь Смерти предпочел скрыться с помощью свитка возвращения.

этого требуется много леса, поэтому нужно предварительно отправить 4-5 дополнительных светлячков на добычу леса. Строим три баллисты, после чего идем проводить противника. Возьмите с собой несколько светлячков — они будут ремонтировать баллисты или воровать ману у героев врага.

Теперь самое время атаковать противника. Главная задача — уничтожить вражеских охотниц. Лучше всего сделать это с помощью баллист. При должном микроконтроле битва непременно будет выиграна. Не прекращайте создавать в двух Древах Войны дополнительные баллисты и охотниц, своевременно пополняя ими армию. Баллисты ломают основные постройки, охотницы уничтожат лучниц.

Если атака ослабевает, то попытайтесь баллистами уничтожить колодцы, а охотницами — светлячков. Так как для создания дриад требуется очень много леса, без большого количества светлячков дриады у противника появятся не скоро. Уничтожив 6-8 светлячков и сровняв с землей 4-5 колодцев, можно чуток передохнуть, собраться с силами и повторить атаку, или же заняться технологическим развитием, или просто взять под контроль второй рудник — словом, возможностей уйма. Остается спокойно проанализировать ситуацию и принять правильное решение.

в) Основные юниты — наездники на гиппогрифах.

Стратегия неожиданности, эффективная в случае плохой разведки у противника. Основной юнит — наездники на гиппогрифах,



▲ Высадка трех-четырех катаapult с дирижабля чрезвычайно опасна — осадные орудия могут очень быстро уничтожить важные здания.

отлично справляющиеся с охотницами и дриадами. В качестве героя лучше взять Хранителя Роши, который может в одиночку подорвать экономику врага, уничтожая светлячков, а также мешать ему охотиться на нейтральных существ. Постройте стену из Лунных Колодцев между лесом, Древом Войны и магазином. Поместите за нее не более восьми лучниц. На добычу леса отправьте 6-7 светлячков. Этого количества должно хватить, так как для создания лучниц и гиппогрифов не нужно столько дерева, как, например, для дриад. Как можно раньше постройте Древо Долголетия и сразу после его постройки заложите два Древа Ветров. В Древе Войны исследуйте Волшебные Луки. В одном Древе Ветров изучите Приручение Гиппогрифов, а в другом начните их производство. Своевременно стройте новые колодцы, чтобы в Древах Ветров стабильно производились гиппогрифы. И постоянно атакуйте противника Хранителем Роши, оснащенным Отварами Просветления. Как только соперник попытается убить Хранителя, отведите своего героя на безопасное расстояние, затем вернитесь и продолжайте атаковать. Когда будут готовы 6-8 наездниц, используйте их для уничтожения светлячков противника. Затем атакуйте вражескую армию и уничтожьте охотниц. Используя способность Хранителя Роши Опутывание, обездвигайте лучниц. И с помощью наездниц перебейте всех охотниц.



Подошла к концу первая часть рассказа о том, как успешно играть за Ночных эльфов. Ждите продолжение в следующем номере "Игромании". До встречи!

Реплеи, подтверждающие описанные тактики, можно найти на нашем компакт в разделе DeathZone/Warcraft III.

UNREAL TOURNAMENT 2003

В Unreal Tournament 2003 консоль — это небольшое окошко, которое вызывается непосредственно в процессе игры клавишей "~" (тильда). В этом окне и производятся различные манипуляции с Unreal Tournament 2003. Повысить чувствительность мыши, добавить необходимое количество ботов или перезагрузить движок игры, не выходя из нее, — все это вполне достижимо при хорошем знании консольных команд.

КОНСОЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Запомнить все множество консольных команд Unreal Tournament 2003 не так-то просто. Однако любому игроку не помешает знать хотя бы основные из них.

Ниже приводятся классифицированные списки основных команд.

Нормальные герои всегда идут в обход

В игровом мире существует такое неискоренимое явление, как читерство. Оно подразумевает использование секретных кодов для того, чтобы не совсем честным путем получить значительное преимущество над противниками. Впрочем, помните, что в мультиплеере читы не работают, так что воспользоваться ими можно только при игре с ботами.

Allammo — код полного боезапаса для всех видов оружия.

Allweapons — все оружие.

Fly — способность летать.

Ghost — способность проходить сквозь стены.

God — режим бога, то есть абсолютная неуязвимость.

Loaded — все оружие, полный боезапас и 100% адреналина.

Teleport — телепортация в произвольную точку карты.

Walk — перестаете летать и передвигаетесь на своих двоих.

Команды личных настроек

Набор команд личных настроек и различных манипуляций с ботами.

Addbots [число] — добавить указанное количество ботов.

Behindview 1 — перейти в режим от третьего лица.

Behindview 0 — перейти в режим от первого лица.

Disconnect — отключиться от сервера.

Exit — выйти из игры.

Killbots — избавиться от всех ботов.

Open [IP адрес] — соединиться с определенным сервером через IP адрес.

Open [название карты] — открыть нужную карту.

Switchteam — перейти в другую команду.

Suicide — самоубийство.

Teamsay [текст] — показать сообщение только дружественной команде.

Playersonly — заморозить/приостановить ботов.

Say [текст] — показать сообщение всем.

SetName [имя игрока] — изменить имя или ник.

Статистика знает все

Перечень команд, относящихся к различным статистическим аспектам игры.

Memstat — показать текущее использование памяти Windows.

Stat All — показать всю информацию.

Stat Audio — показать звуковую информацию.

Stat Fps — показать количество FPS в секунду.

Stat Game — показать информацию об игре.

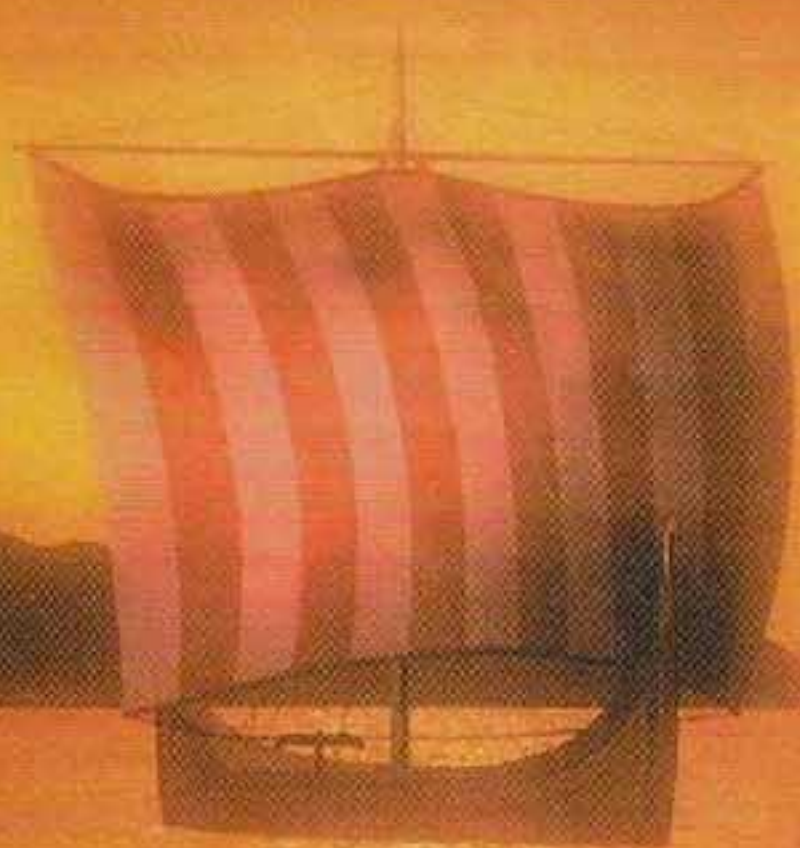
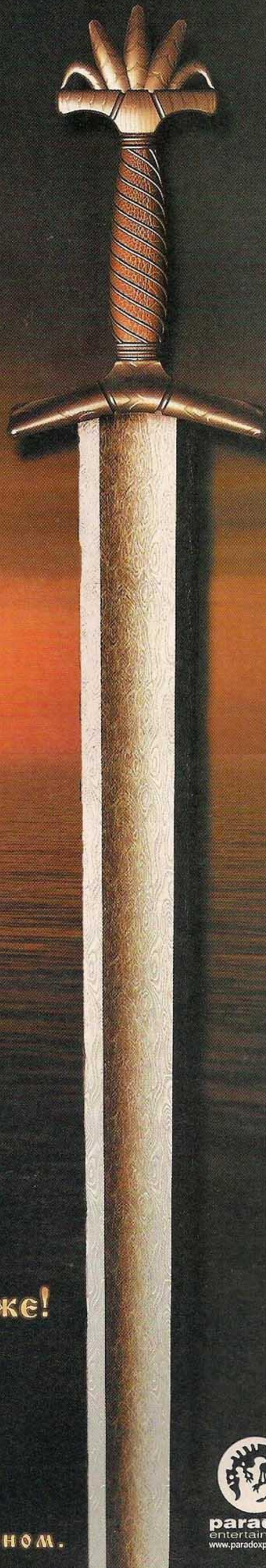
Stat Hardware — показать аппаратную информацию.

Stat Net — показать информацию о сетевой игре.

Stat None — выключить все запущенные "статкоманды".



ВАРЯГИ



1c snowball.ru™
искусство побеждать

Уже в продаже!



Средневековая стратегия со скандинавским уклоном.



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Stat Render — показать статистику игры (количество смертей, набранных фрагов, какая команда лидирует).

Демонстрационные команды

Команды для записи и последующей демонстрации собственной игры, а также скачивания и просмотра демок.

Demoplay [название демки] — запустить указанный демонстрационный ролик.

Demorec [название демки] — начать запись демонстрационного ролика, указав название.

Stopdemo — остановить запись демонстрационного видео.

Командовать парадом буду я!

Команды для администраторов. С их помощью можно вершить суд и расправу над провинившимися игроками, обеспечивая остальным порядок, справедливость и комфортную игру.

Admin Switchlevel [mapname?game=gametype?mutator=mutator] — изменяет (заменяет) текущую карту, тип игры и мутатор на указанные.

Admin [команда] — выполнить определенную команду.

Adminlogin [пароль] — ввести нужный пароль для захода на сервер в качестве администратора.

Adminlogout — выйти с сервера в качестве администратора.

Admin Set Uweb.Webserver Benabled True — позволяет удаленно администрировать сервер.

Admin Set Uweb.Webserver Benabled False — отключить функцию удаленного администрирования сервера.

Kick [имя игрока] — удалить с сервера указанного игрока.

Kickban [имя игрока] — удалить указанного игрока и запретить (через IP) его заход на сервер. Чтобы дать возможность забаненному игроку вновь попасть на сервер, нужно отредактировать файл **server.ini**.

Прочие команды

Существуют сложные команды, предназначенные для профессионалов. С помощью таких команд можно протестировать игру на ошибки, перегрузить игровой движок и даже испортить игру.

Brightness [номер] — изменить уровень яркости до указанного значения.

Cdtrack [номер] — проиграть указанный номер музыкальной дорожки с компакт-диска.

Confighash — показать информацию о текущей конфигурации.

Contrast [номер] — изменить уровень контрастности до указанной цифры.

Debug Crash — протестировать игру на ошибки.

Debug Eatmem — проверить распределение памяти.

Debug Gpf — протестировать игру на ошибки, связанные с системой защиты.

Debug Recurse — запустить режим отладки (в том случае, если вы сбили настройки "жизненно важного" файла).

Dumpcache — показывает память "gcache" содержания.

Exec [имя файла] — запустить указанный файл Unreal Tournament 2003 /system/ (по умолчанию).

Flush — сбросить на диск весь кэш и загрузить заново.

Fov [номер] — изменить поле зрения до указанной цифры.

Fixedvisibility — испытание собственного уровня. Устанавливает видимость движка с текущей точки зрения. Можно просто ходить и проверять на работоспособность текстуры, двери и т.д. Чтобы вы-

ключить команду, наберите ее снова.

Gamma [номер] — выставить нужный уровень гаммы.

Getcolordepths — показать максимальную разрядность цвета, поддерживаемую вашими аппаратными средствами.

GetCurrentcolordepths — показать текущую разрядность цвета.

GetCurrentres — показать текущую разрешающую способность.

GetCurrenttickrate — показать текущую норму импульса сигнала времени.

Getmaxtickrate — показать максимально позволенную норму импульса сигнала времени.

Musicorder [номер] — перейти на какую-то фонограмму в песне (0=ambient, 1=action, 2=suspense).

Netspeed [номер] — установить скорость. По умолчанию стоит 10000.

Obj Classes — показывает список классов объекта.

Obj Garbage — собирает и больше не производит зачистку объектов, которые не используются.

Pausesounds — приостановить воспроизведение всех звуков.

Preferences — открыть меню продвинутых настроек.

Relaunch — повторно запускает движок.

Report — копирует текущее сообщение в буфер обмена.

Setsensitivity [номер] — устанавливает указанное значение чувствительности мыши.

Setres [WxHxD] — установить желаемое разрешение экрана и цветовую разрядность. Например, 1024x768x32.

Slomo 1 — устанавливает нормальную скорость игры (реальное время).

Slomo 2 — вдвое увеличивает скорость.

Slomo .5 — уменьшает скорость (введите нужное число).

Sockets — показать список разъемов, которые используются в данный момент.

Togglefullscreen — переключатель режимов: оконный и полноэкранный.

Type [текст] — показать текст в консоли.

Unpausesounds — запустить приостановленные звуки.

Прекрасно понимая, что перечисленными списками далеко не исчерпывается бесконечное разнообразие консольных команд Unreal Tournament 2003, мы планируем продолжить эту тему в следующих номерах "Игромании". ■



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

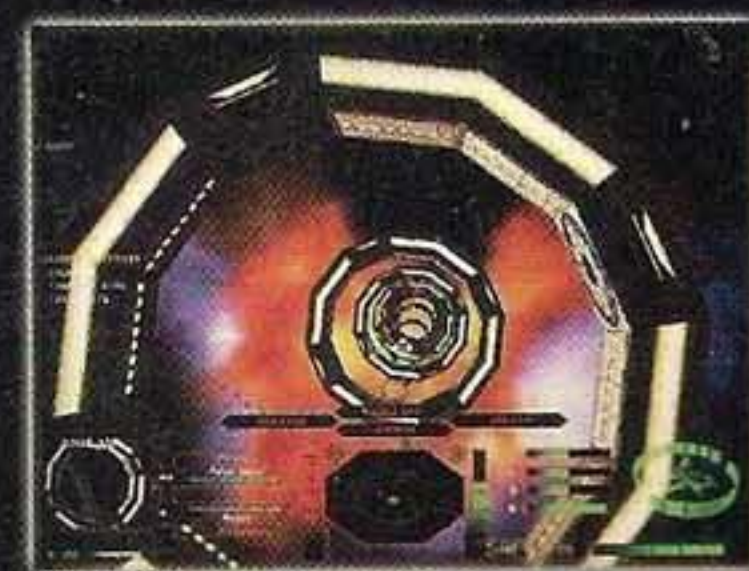
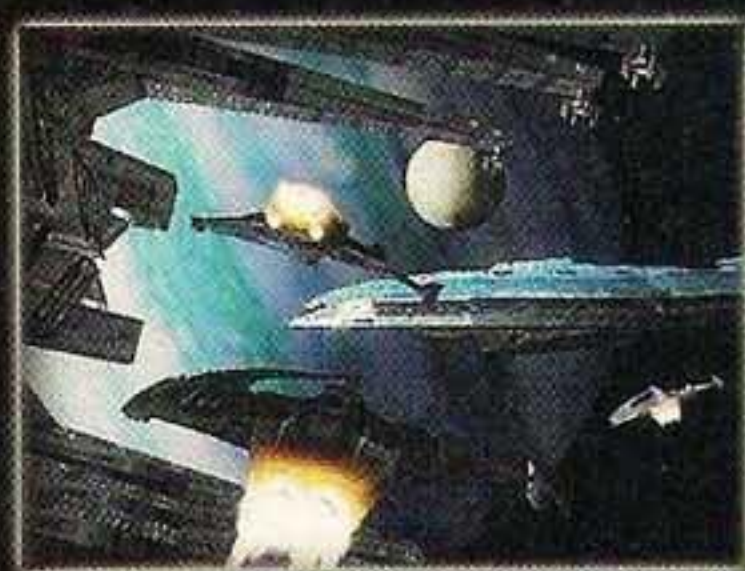
Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За прошедший месяц в сводку был добавлен один новый клуб — "Грат" из Челябинска. Четырнадцать машин уровня Celeron 2400, с видеокартами GeForce 4 MX440 ждут вас, товарищи геймеры. Плюс, в клубе имеется доступ в интернет на скорости 256 кбит/с.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

**Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.**

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

КОМАНЧ 4

DELTA FORCE
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ ОПЕРАЦИЯ



DEATHZONE

COUNTER-STRIKE



Потрясающие модели вооружения, среди которых и замечательный **Bloody Knife**, призванный заменить исходную модель ножа на более кровавую, и винтовка американских морских пехотинцев, заменяющая всеми любимый автомат отечественного производства АК-47. Подборка

красивейших скинов для игроков, обладающих богатой фантазией, даст, в частности, возможность выступить в роли рыжеволосой девушки, установив скин под названием **Gign Skirt**. В качестве самого горяченького — три новые карты, которые не дадут заскучать заядлым любителям боевых действий. Тут и бескрайние просторы, и тактические вылазки на **cs_mountainhamlet**, и даже научная лаборатория **cs_embassy**, сильно напоминающая дизайном незапамятные времена первой части Half-Life. Смотрите, пользуйтесь, радуйтесь!



QUAKE III ARENA



Престарелого Quake III Arena еще ой как рано сбрасывать со счетов. Что наглядно доказывают все новые и новые качественные карты. На этот раз мы приготовили подборку из семи разработок, которые придутся по вкусу всем любителям этой игры. Все карты отмечены

отличным дизайном и продуманным балансом, благодаря которым победы становятся достойными настоящим боем, а не тот, кто просто нашел выгодную позицию для засады и отстрела противников. Удачной игры!



UNREAL TOURNAMENT 2003

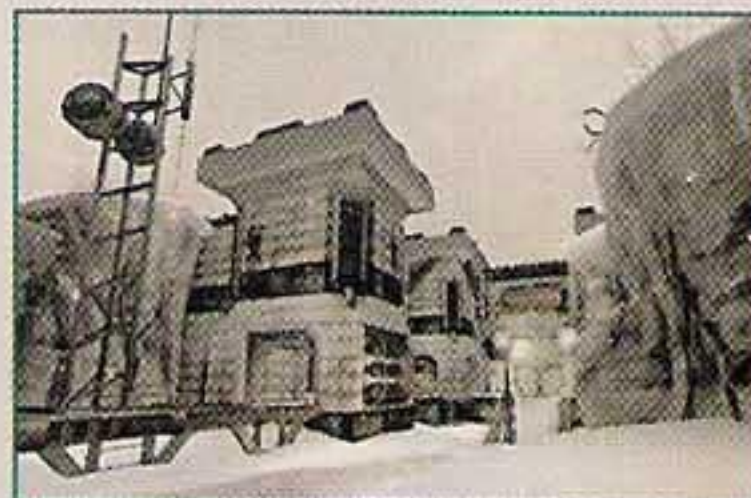
На этот раз предметом нашего целенаправленного выбора стали разработки не самых известных, но достаточно опытных картостроителей. Первая из них — карта авторства [ULT]ThunderBird — выполнена в виде небольшой баскетбольной площадки. Основная задача —



закладка бомбы и поливание противников шквальным огнем. Название карты — **Basketball**, хотя само действие никакого отношения к забрасыванию в корзину мячиков не имеет.

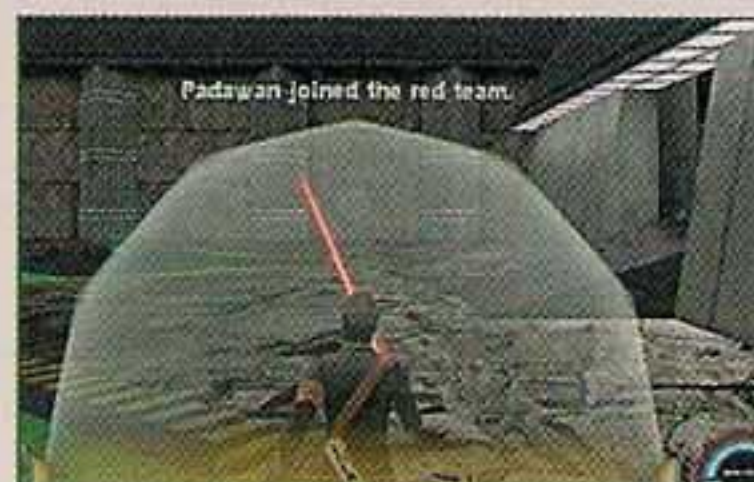
Несколько карт сконструированы плодовитым картостроителем по имени WiCkEdNeSs.

Chrome — это небольшая карта для режима Deathmatch. Художественно выполненные гладкие текстуры, потрясающий дизайн уровня, множество новаторских идей — ее главные характеристики. Карта **The Rock** представляет собой небольшую скалу, возвышающуюся на безымянном астероиде. Основная отличительная особенность скалы — бесчисленные возможности для кемперства. Наконец, **City Brawl** предлагает пробежаться по коварным закоулкам городских трущоб с целью выследить и безжалостно уничтожить противника. Все названные карты предназначены для режима Deathmatch, позволяющего биться с противником один на один. Еще одна любопытная карта — **DM-Ariza2k4** для режима deathmatch в сетевом и одиночном формате. Карта **DM-Slam** также предназначена для смертельного поединка и отличается сложной архитектурой сооружений и великолепно отглаженными текстурами. Несомненно, ваше внимание привлечет карта **Alleria Complex** работы картостроителя Damien Floch. Заброшенная военная база в Сибири, замеченная снегом, окруженная неприступными горами и навеки уснувшей природой. Ваша задача — отправиться туда и уничтожить любого, кто встанет у вас на пути, все в том же режиме deathmatch.



UT2003 **Bright Skins Mod** — именно такое название носит потрясающая модификация, переносящая нас в незапамятные времена оригинальной Unreal Tournament. Компания Epic предложила игрокам модификацию, которая возвращает бойцам давно забытый внешний вид, подтверждая бессмертную истину о том, что новое — это хорошо забытое старое.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Два новых скина представляют солдат армий Севера и Юга Америки во время знаменитой войны. Скины конфедератов и демократов, отличающиеся весьма качественным исполнением. Детализация шкурок выше всяких похвал. Интересен также набор из девяти скинов **Zap Pack**. Здесь и персонаж игры Tron 2.0, и прикольная шкурка инопланетянина, и забавный скин какой-то монахини неясной орденой принадлежности. Весьма оригинальный набор, способный порадовать самых требовательных игроков, которые стремятся разнообразить привычную игру.

Карта в режиме capture the flag — **CTF-Palace** — отличается весьма высоким уровнем исполнения и выделяется на фоне прочих работ не только обширными территориями, но и высоким художественно-эстетическим уровнем. Наконец, не упустите шанс воспользоваться отличным набором из пяти CTF-карт — **CTF Mappack**. Все работы, вошедшие в эту подборку, отличает гармоничность исполнения и четко выверенный баланс. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Unreal Tournament 2003: Максим Найдено
Warcraft III: The Frozen Throne: Андрей Болибрух

«DEATHZONE»

Jedi Knight II: Jedi Outcast и Quake III Arena:
Степан Чечулин
Counter-Strike и Unreal Tournament 2003:
Максим Найдено

UFO

Н а ш е с т в и е

Новая трёхмерная тактическая стратегия с элементами RPG,
 продолжающая традиции культовой игры UFO: Enemy Unknown



Ведущий раздела
Дмитрий КузнецовКИБЕРСПОРТ
ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Компания AMD совместно с британским журналом PC Gamer создает игровой клан. Команда, получившая название **Team AMD Gamer (TAG)**, примет участие в самых разнообразных игровых чемпионатах по всему миру. AMD взяла на себя обязательства экипировать и спонсировать членов клана, в то время как PC Gamer, гораздо лучше AMD разбирающийся собственно в играх и игроках, занимается отбором членов будущего клана. Привлекает внимание то, что вход в TAG абсолютно свободный. Больше всего, конечно, настораживает информация о том, что журнал PC Gamer разбирается в киберспортивных играх и профессиональных игроках. Тот факт, что они разбираются в играх обычных, сомнению не подлежит.

Комментаторское сопровождение игр прогеймеров — уже не в диковинку на Западе и в Корее. Отрадно, что этот атрибут большого спорта не обошел стороной киберпоединки. В США существует организация **Team Shoutcast Network (TSN)**, которая занимается комментированием матчей североамериканских и международных турниров по **Quake III Arena**, **Counter-Strike**, **Return to Castle Wolfenstein** и **Warcraft III**. В Корее давно работают курсы eSport-комментаторов.

И вот первая российская ласточка! Игрок из Санкт-Петербурга, выступающий под ником **Miker** (в миру **Михаил Мирчук**), выпустил серию аудиокомментариев к матчам **Warcraft III: The Frozen Throne**. Комментарии записаны в mp3-формате и упакованы вместе с записью матча (реплеем). Включив запись комментария, вы проигрываете реплей, наслаждаясь разбором поединка. Многим слушателям подобный метод донесения информации помогает лучше понять ход матча, поэтому популярность подобных продуктов звукозаписи весьма высока.

Лучшие аудиокомментарии ищите на **нашем компактe**.



▲ Команда **Team 1** — победители **Meridian CS Cup**.

В начале октября в столичном клубе "Меридиан" (м. Калужская) после тотального апгрейда всех компьютеров прошел представительный турнир по **Counter-Strike**, собравший лучшие CS-команды Москвы — **emax**, **a-Line**, **elation**, **exiles**, **Team 1** и многие другие. К состязани-

ям были допущены 32 команды, причем часть желающих оказалась за бортом (всего на участие претендовали 50 команд). Санкт-Петербург представлял один из лучших квинтетов — клубная команда **ArcticA**. Между соперниками развернулась борьба за серьезный приз в размере 18000 рублей. Игроки молодой московской команды **Team 1** (пятое место на **WCG Russia 2003**) смогли дважды обыграть в суперфинале своих земляков — команду **a-Line**.



▲ Гости турнира — питерская команда **ArcticA**.

Призовые места распределились так:

- 1 место — **Team 1** — \$300
- 2 место — **a-Line** — \$200
- 3 место — **emotion** — \$100

Курьезный случай произошел в начале октября на турнире **Oslo LAN** в Стокгольме. Шведская команда **GameOnline1** выиграла турнир **Oslo LAN** по **Counter-Strike 1.6**, главным призом в котором стал 1 (один) килограмм чистого золота (примерно 11000 евро). Оригинальные призы — не редкость в киберспорте. На турнирах разыгрываются суперкомпьютеры, автомобили, но известие о золотых слитках поступает впервые.

В конце октября компания **Valve** сообщила о новой политике лицензирования своих продуктов, включая **Counter-Strike**, для игровых клубов. Новая политика подразумевает дополнительные выплаты за предоставление игры по LAN. Игровые клубы по всему миру уже закупили лицензионные версии **Half-Life** и **Counter-Strike** для каждой из своих машин, а теперь **Valve** взимает с них дополнительные поборы.

Пока новшество распространяется только на клубы Великобритании, но кто знает, что ждет в будущем всех остальных? По мнению многих игроков, версия **CS 1.6** — худшая из всех. Шаг, на который пошла компания **Valve**, — сделать деньги на новой версии самого популярного экшена мира, может убить многопользовательский **CS 1.6**. Многие клубные турниры по всему миру все еще проводятся по версии 1.5, и, судя по всему, на новую версию они уже не перейдут.

Коврик — важная вещь для прогеймера, почти такая же важная, как мышка. Один из мировых лидеров по производству игровых ковров и спонсор **Schroet Kommando** (многократные чемпионы

мира по **Counter-Strike**, чемпионы **WCG 2003**) компания **Steelpad** выпустила в продажу давно ожидаемый продукт — коврик для мыши под названием **Steelpad 4D**. Примечательно, что **Schroet Kommando** консультировали компанию при создании этой модели ковров и использовали их в Корее на **WCG 2003**. Серебряные призеры этого турнира американская команда **3D** также переходят на эту новинку.

Учитывая, что в CS сегодня играют миллионы, не вызывает сомнений, что компания продаст огромное количество своих ковров. Это серьезный бизнес, и не случайно к рекламе своей продукции производители привлекают лучших прогеймеров мира.

Любопытное происшествие случилось на российском рынке электронных игр. Компания "Медиа-Сервис 2000" неожиданно для всех запатентовала название "Counter-Strike" на территории России. "Запатентовала название" не означает "купила права на распространение игры". В российском законодательстве эти понятия разделены. Речь идет о словосочетании "Counter-Strike", и только.

После получения патента "Медиа-Сервис 2000" предъявила обвинение одному из крупнейших российских интернет-провайдеров "МТУ-Интел", на игровом сервере которого было размещено название **Counter-Strike** (как выяснилось, "незаконно"). Арбитражный суд Москвы удовлетворил иск "Медиа-Сервис 2000" к провайдеру, и последний был вынужден выплатить штраф в размере 2000000 (два миллиона) рублей. Не исключено, что проблемы с использованием знаменитого лейбла возникнут и у других компаний-владельцев интернет-серверов, компьютерных клубов и так далее.

Ведущий раздела
Дмитрий Кузнецов

КИБЕРСПОРТ

РЕПОРТАЖИ

World Cyber Games 2003 — как это было

11-18 октября в Корею прошел финал Всемирного чемпионата по компьютерным играм 2003 (World Cyber Games 2003). Перед этим в 55-и странах состоялись национальные отборочные чемпионаты по официальным дисциплинам этого турнира: Unreal Tournament 2003, Counter-Strike, Age of Mythology, Starcraft: Brood War, FIFA 2003 и Warcraft III: Reign of Chaos. Из стран СНГ в национальных отборочных циклах приняли участие Казахстан, Россия, Украина. Впервые в отборочных матчах выступила объединенная сборная стран Балтии — Литвы, Латвии и Эстонии.

...Каждый год с наступлением осени меня неудержимо тянет в Корею. Причина проста — самые престижные соревнования, которые собирают лучших бойцов планеты. И на этот раз я просто не мог пропустить такое событие. Это был мой третий визит в Корею



▲ Здесь проходили основные соревнования.

на WCG. Вместе со сборной России я отправился в Страну Утренней Свежести в качестве журналиста и подготовил эксклюзивный репортаж с места событий.

Историческая справка

World Cyber Games 2003 — крупнейший ежегодный киберспортивный фестиваль, в четвертый раз проходящий в Южной Корею под патронажем правительства страны и компании Samsung Electronics. Организаторы стремятся придать своему детищу олимпийский соревновательный статус. Российская команда принимает в них участие уже в третий раз. Ежегодный призовой фонд WCG в 2000-2002 году составлял \$300000 и равными долями распределялся по игровым дисциплинам. Максимальный выигрыш в индивидуальных соревнованиях составил \$20000, а в командных — Counter-Strike — \$40000 долларов США. В 2003 году призовой фонд был увеличен до рекордных размеров в 350000 долларов США.

Достижения России на WCG: ретроспектива

WCG 2001 (Сеул, Корея). России как стране, которая в первый раз принимает участие в Играх, разрешили выставить трех дуэлянтов в Quake III Arena (LeXeR, PELE и kik) и CS-команду M19. В итоге российский игрок LeXeR (Алексей Нестеров, Санкт-Петербург) завоевал серебряную медаль и приз (\$10000) в номинации Quake III Arena. В захватывающем финальном поединке он совсем немного уступил тогдашнему чемпиону мира, американцу ZeR04 (Джон Хилл) на карте pro-tourney4 и остался в шаге от олимпийского золота. Мы вернулись домой в полной уверенности в том, что как только Россия сможет выступать во всех номинациях, киберспортивный мир ждет новые сюрпризы. Что и произошло в следующем году.

WCG 2002 (Дайджон, Корея). В 2002 году в Корею отправился мощный десант из тринадцати российских игроков. Двукратные чемпионы России — питерская CS-команда M19 (Nook, MadFan, Kalagrib, Rado, Rider), Q3-дуэлянты — uNkind, Cooler, Death, анрилер Askold и игроки таких дисциплин, как Starcraft: Brood War, FIFA 2002, Age of Empires II, — Ranger, Android, Alex, SouL. Российским



▲ Сборная России на WCG 2003.

каэсерам и квейкерам удалось сотворить чудо и выиграть в своих номинациях. На мою долю выпало счастье стать очевидцем этого триумфа. В тот год по количеству медалей в командном зачете Россия уступила лишь хозяевам чемпионата — корейцам, и увезла домой самую большую долю денежных призов. С нашей командой в Корею была съемочная группа передачи «Намедни» телеканала НТВ, и всю Россию облетела знаменитая фраза uNkind'a: «Мама, я в Корею, я выиграл 20 тысяч долларов, я чемпион мира!». Впервые на российском телевидении состоялась передача в прайм-тайм, и Леонид Парфенов поведал многомиллионной аудитории об успехах россиян на ниве киберспорта. А это уже, согласитесь, — политический момент, тем более что в традиционных видах спорта мы большими успехами похвастаться не можем.

Отдельных слов заслуживает феноменальная победа в суперфинале лучшей команды России по Counter-Strike над канадцами. До последней минуты никто не мог поверить, что наши парни смогут сделать это.

Радости российских фанатов не было предела. В те дни игровое сообщество переполняла гордость, каждый миг победной игры горячо обсуждался и переживался болельщиками...

Наступил 2003 год, и вновь по всему миру стартовали национальные отборочные. Игровой мир поразило известие о том, что из списка номинаций удалена Quake III Arena — игра, в которой русским нет равных и по сей день. Вместо нее в программу соревнований включили Warcraft III: Reign of Chaos. Такое решение бы-



▲ Schroet Kommando — многократные чемпионы мира по Counter-Strike становятся олимпийскими чемпионами!

ло связано с нежеланием Activision (издатель игр id Software) сотрудничать с организаторами WCG 2003.

В России успешно прошли отборочные, в Москве состоялся большой финал, на котором сформировалась сборная России. Мы выставили самый многочисленный состав за все годы выступлений во всех номинациях. В Корею защищать честь России отправились 17 игроков:

Counter-Strike — команда ForZe (Xenitron, Host, Romashka, Flatra, Klar) (Москва)

Warcraft III: Reign of Chaos — (orky)Flash (Москва), FM.Karma (Санкт-Петербург), SK.Soul (Москва)

Starcraft: Brood War — Advocate[S2] (Москва), PHellan[S2]

(Москва), FM.Gerich (Санкт-Петербург)
Unreal Tournament 2003 — M19*Askold-34s (Санкт-Петербург),
FM.Navigator (Санкт-Петербург), b100.Dracula (Екатеринбург)
FIFA 2003 — Pika (Пушкин), M19*Alex (Санкт-Петербург)
Age of Mythology — FM.Under (Санкт-Петербург)

Основные надежды возлагались на номинации Warcraft III: Reign of Chaos, UT2003 и FIFA 2003. Именно в этих дисциплинах мы были вправе рассчитывать на медали, учитывая, что наши игроки традиционно сильны в этих играх. Успехи москвича **Ивана Демидова** (SK.Soul) на европейских Warcraft III-турнирах в 2003 году, великолепная игра **Андрея Гусева** (M19*Alex) на WCG 2002 и традиционные успехи россиян в 3D-экшенах говорили о многом. Вы спросите — а как же Counter-Strike? Отвечу. Дело в том, что в Корею впервые приехали настоящие профессионалы, грозные трехкратные чемпионы мира по версии CPL — **Schroet Kommando** из Швеции, американцы **3D** и датчане **Team 9**. Поэтому рассчитывать на что-либо в номинации CS могли лишь отчаянные оптимисты.

Итак, сборная России вылетает в Корею вечером 9 октября регулярным рейсом "Аэрофлота". Мы благополучно приземляемся в корейском аэропорту Инчон. Каждая сборная выходит из аэропорта с национальным флагом, одетая в униформу, а организаторы снимают все происходящее на видео для фильма, который оперативно монтируется к открытию WCG 2003.

На сей раз WCG 2003 проходит в Олимпийском Парке Сеула, где разворачивались события Олимпийских Игр 1988 года. Olympic Park — огромная территория, соразмерная московским Лужникам. Кругом беговые дорожки, тенистые аллеи, водоемы, множество роллеров и велосипедистов... Складывается впечатление, что это одно из любимых мест отдыха горожан. В этом же комплексе размещается Players Village (Олимпийская Деревня). На самом деле это просто отель хорошего класса. Здесь обычно живут спортсмены во время проведения международных чемпионатов.

Соревнования WCG 2003 проходят в трех огромных комплексах. Первый — Cyber Arena — предназначается для жеребьевки и



▲ Немецкие братья-близнецы Styla и Nemo обыграли всех в FIFA2003.

церемонии награждения. Второй — World Arena — для проведения игр во всех номинациях и размещения прессы. А третий — Game Arena — для проведения выставочных и финальных матчей на сцене. На открытом пространстве между компактно рас-

положенными комплексами организованы выставки игровых разработчиков и производителей компьютерного железа — Blizzard, NVIDIA, Microsoft, Intel и многих других.

11 октября проходит жеребьевка игроков и команд по группам первого этапа соревнований. Мероприятие, обставленное по высшему классу, напоминает аналогичную процедуру чемпионата мира по футболу. Мы смотрим, в какие группы попадают наши игроки, проводится выбор игровых карт на каждый раунд в группе.

Несколько слов о системе розыгрыша на WCG 2003 в этом году. Организаторы пошли на максимальное приближение правил к общепринятым стандартам большого спорта. Игроки разбиваются на группы, из которых выходит по 2 игрока (команды) после круговых матчей. При равном количестве побед и поражений в группе предпочтение отдается тем, у кого лучшие суммарные показатели по результатам каждого матча — аналогично разнице забитых и пропущенных мячей в футболе. Исключение составляют такие номинации, как Warcraft III: Reign of Chaos, SC: Brood War и Age of Mythology, где судьба выхода из группы решается в стыковых матчах. Далее следуют соревнования на выбывание после первого же поражения по олимпийской системе (play-off). Как оказалось позже, к этой немного непривычной для киберспортивных турниров системе многие были не готовы.

12 октября — день открытия WCG 2003. На этот раз на центральной площади Олимпийского парка организаторы разметили огромную сцену, на которой в присутствии нескольких тысяч зрителей и проходит торжественная церемония. Видеоприветствие президен-



▲ Insomnia из Болгарии — сильнейший варкрафтер планеты.

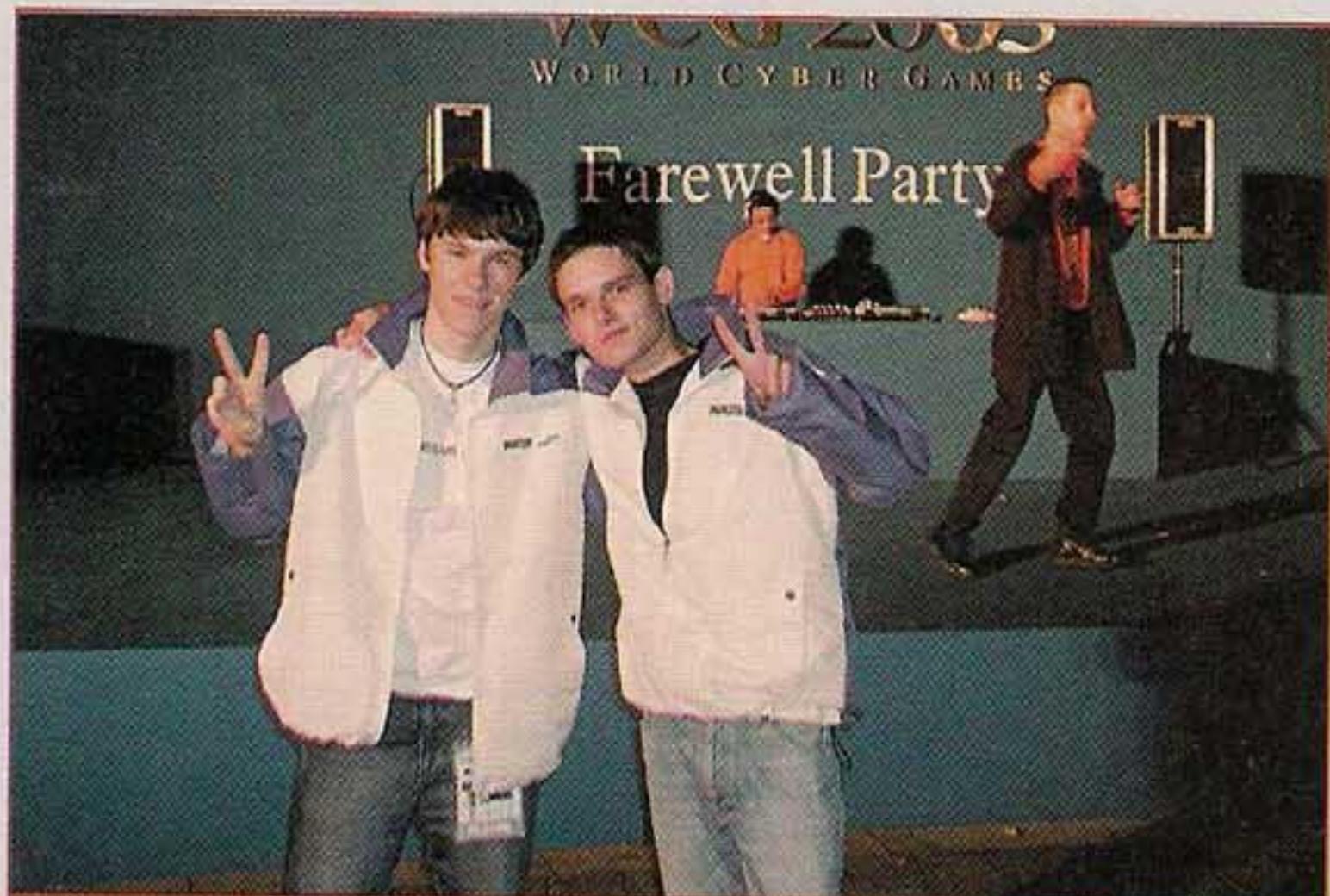
та Кореи, выступление официальных лиц, демонстрация того самого фильма, который снимался в аэропорту. Организаторам в очередной раз удается показать, насколько внимательно государство относится к игрокам и какой статус придает этому событию. Завершается открытие WCG 2003 выносом национальных флагов капитанами команд. Российское знамя несет екатеринбуржец b100.Dracula. После чего вечернее небо разрывают ослепительно красивые фейерверки.

13 октября — в эти дни по графику проходят групповые соревнования во всех номинациях. Игры стартуют в 11 утра. Мы (я и мои коллеги) начинаем вести прямой репортаж на cyberfight.ru, выкладываем результаты, фотографии, берем интервью у игроков из разных стран. Основное внимание, конечно же, приковано к играм россиян. Пробуем таскать демки из игровой зоны на флэшках, но это безобразие быстро просекается организаторами, и нам делают предупреждение. Нас это, конечно, удивляет, ибо на официальном сайте мы демки в тот день так и не увидели. Ну — нет так нет.

В пресс-зоне работает порядка пятидесяти журналистов. Много знакомых, среди которых ребята с ESReality, SoGamed, GotFrag, Gamers.Nu, Schroet.Com и многих других сайтов. Здесь же присутствуют Sujoy, Izno, bds, Midway — владельцы самых популярных eSport-ресурсов мира и просто легендарные личности киберспорта.

А между тем в нашей сборной — первые потери. Не выходят из групп M19*Askold-34s и FM.Navigator. У наших ребят в группах сразу у трех игроков по 4 победы и одному поражению — и мы теряем двух игроков из-за худшей разницы фрагов-смертей. Остальные наши игроки, участвовавшие в соревнованиях этого дня, преодолевают барьер групповых матчей и выходят в финальную стадию play-off.

14 октября — в последних групповых матчах мы теряем единственного игрока в Age of Mythology (Under) и футболиста (Pika). Эти поражения никого особо не удивляют — группы сильные, а наши ребята проиграли по два матча и потеряли все шансы. Остальные игроки и команда ForZe благополучно выходят в play-off. Правда, в номинации CS нас ждала глобальная нервотрепка с выходом ForZe из группы. Выход стал возможен только после невероятной ничьей в матче новозеландцев (px) и южноафриканцев (eVolve). Если бы выиграли px, то все было бы по-другому.



▲ Каэсеры из ForZe — Ромашка и Maddog на заключительной вечеринке.



▲ Женская CS-команда из Франции.

Вечером того же дня уже есть все результаты, и мы точно знаем, на кого выходят наши в первых матчах на выбывание. Как выяснилось позже, практически все россияне столкнулись в первых матчах play-off с будущими призерами WCG 2003. Больше всего "повезло" команде ForZe, которую в первой же игре ждали гранды мирового Counter-Strike — игроки Schroet Kommando, этого киберспортивного "Реала-Мадрид" из Швеции.

15 октября — черный день в истории российского киберспорта. За четыре часа Сборная России терпит сокрушительное поражение во всех дисциплинах, в которые нам удалось пробиться по результатам матчей в группах. Всего в play-off выходит 13 игроков (команда ForZe и 8 дуэлянтов).

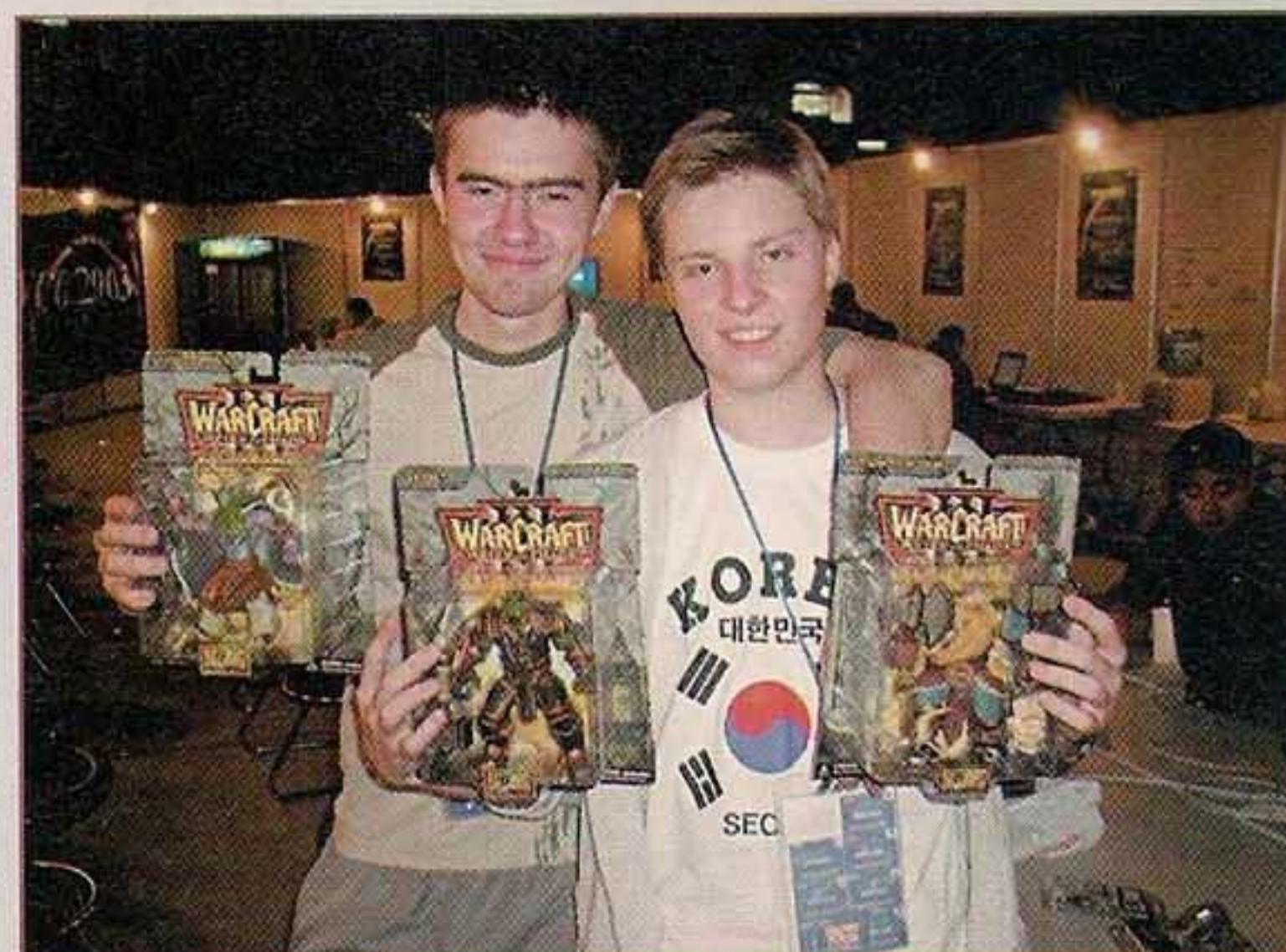
Warcraft III — в стадию play-off успешно выходят все наши игроки. Flash и Karma выигрывают свои первые игры (TOP32), а Soul сразу вылетает, нарвавшись на соклановца Insomnia (который и стал олимпийским чемпионом). Через полчаса вылетают в TOP16 и остальные. Каждый матч идет до двух побед, и казалось бы, тут наши должны сыграть более надежно, но этого не происходит. Причин, конечно, можно назвать несколько, но факт остается фактом — в это утро игроки из других стран сильнее. Soul честно заявил, что оказался недостаточно подготовлен.

Starcraft: Brood War — ситуация аналогичная Warcraft III. Разница лишь в том, что все наши вылетают моментально в первом же раунде play-off. Все решили островные карты. Нелегко было наблюдать, как один за другим терпят поражение наши стратеги.

FIFA 2003 — главная надежда России M19*Alex отступает в первой же игре против испанца. Подвело незнание правил. Alex считал, что матч играется до двух побед. А на самом деле играют 2 матча, и потом при ничьей считается разница голов. Итоговый счет в двух матчах — 2:7 и 4:6 в пользу испанца. Alex вылетает с турнира. Обидное поражение — Alex играл очень хорошо, и мы все за него болели.

Unreal Tournament 2003 — в play-off от России проходит только b100.Dracula и проигрывает в упорной борьбе сильнейшему голландцу Lauke (серебряный призер WCG 2003). Вылетев с турнира, наш игрок весь день до глубокой ночи тренируется с лучшими бойцами мира, набираясь бесценного опыта.

Counter-Strike — русский CS показательно размазан по стенке



▲ Dracula и Flash закупились героями Warcraft III.

на картах de_train и de_aztec. Видимо, шведам хотелось показать, что было бы, если бы они играли на WCG2001-2002. Результат:

SK.swe > ForZe 13:2 (12:0, 1:2) на de_train и 13:1 (11:1, 2:0) на de_aztec.

Сразу после поражения я попросил игроков российской команды прокомментировать игру. На вопросы отвечал ForZe|Romashka, выражая общее мнение всех игроков ForZe, находившихся рядом.

[И]: Уже известны итоги вашего выступления. Сначала — несколько слов об играх в группе?

ForZe|Romashka: В группе было три сильные команды, включая нас. Так как мы всю жизнь играли на турнирах с вычеркиванием карт, у нас всегда были слабые карты, которые мы не тренировали, — train и cbbble. Именно незнание этих карт и то, что они выпали "рандомом" на первые игры в группе, не позволило нам выйти на первом месте из группы. Почему aAa вышли на первом месте — мы до сих пор не понимаем, так как в первый день нам сказали, что по правилам мы занимаем первое место, победив в личной встрече, а потом пошли какие-то разбирательства, посчитали раунды за терроров, и в итоге получилась замечательная встреча с SK.swe в первом раунде play-off. Мы уже настроились на англичан 4Kings, и тут такое решение...

[И]: Расскажи о игре с SK.swe.

ForZe|Romashka: Их карта — train, на которой у нас было мало шансов (одна из худших наших карт), наша коронка — aztec. Им с первым местом дают играть сначала свою карту. HeatoN, капитан SK.swe, в первом же раунде настроил свою команду на победу, и дальше они просто штамповали раунд за раундом. Без шансов... Если бы сыграли еще раз, мы, конечно, проиграли бы, но не с та-



▲ Легендарные старткрафтеры — Grrr и Elky.

ким счетом. Поэтому опыт крупных чемпионатов многое решает.

Теперь про aztec. Только мы оклемались — на нас снова давление. Нам не давали занимать позиции, и шел постоянный раш. В итоге ничего сделать не удалось. Самое главное, что SK просто не дают другим командам играть в свою игру. Если от России постоянно будут ездить разные команды, то обыграть грандов мирового CS вряд ли удастся... Опыт решает все.

[И]: Печально, конечно. А какие планы на будущее?

ForZe|Romashka: Планы такие — разобраться с организацией команды и найти людей, которые смогут обеспечить нам тренировочную базу. Хочется твердой почвы под ногами и крепкого тыла. И продолжать играть в свою игру. Распадаться мы не собираемся, если решим личные проблемы в команде.

В итоге Россия впервые за все время мировых чемпионатов осталась без медалей в официальных дисциплинах (притом, что в этом году в Корею был отправлен самый большой десант). Резюме — мы пока не умеем играть по таким правилам. Пока в России вычеркивают карты и играют дабл — весь мир переходит на системы розыгрыша настоящего спорта (группы, сингл, подсчет фрагов, мячей, раундов).

16 октября проходят матчи Nations vs. Nations. Это парные состязания 2v2 во всех официальных номинациях. Наши игроки приняли участие во всех номинациях, за исключением Counter-Strike. Все соревнования шли по олимпийской системе на вылет. Призовой фонд в каждой номинации составил \$12000 (\$7000 за первое место, \$3000 за второе и \$2000 за третье). Отличный шанс реабилитироваться за поражения в "большом" турнире WCG 2003. Но нашим надеждам было суждено сбыться лишь отчасти — бронзовую



▲ Пьедестал почета в номинации **Starcraft: Broodwar** — корейцев в Корее обыграть не может никто!

медаль сумел завоевать только дуэт старкрафтеров (**Advocate-PHellan**), которые в финале, увы, уступили корейцам. Все остальные российские пары вылетели на начальных стадиях play-off.

Череду плохих новостей в этот день не было конца. В ночь с 16 на 17 октября, окончательно проиграв все что можно, наши геймеры расслабились и позволили себе лишнего в виде спиртных напитков. В Players Village они жили на одном этаже с французами, и между игроками двух сборных вспыхнул конфликт, переросший в драку. Остановить их смогли лишь прибывшие на место происшествия охранники отеля. Затеявшие драку французы смогли впоследствии представить себя в лучшем свете перед организаторами. В коридорах гостиницы велась скрытая видеозапись, которая зафиксировала наших игроков как инициаторов стычки. Итак — что мы имели? Проигрыш в своевременном информировании организаторов чемпионата о сути конфликта, хотя французы и признали свою вину. Свидетели со стороны видели, как били именно французов, на видеозаписи видны только наши игроки, направляющиеся чинить месть. Именно французы быстрее среагировали и доложили организаторам, а наши просто закрылись в номерах и притворились спящими. Они даже не сообщили о том, что французы их провоцируют и затевают драку. Аргументы не шли дальше эмоциональных заявлений "А они первые начали!", которые в решении таких проблем просто не работают.

После долгих разбирательств сборные обеих стран принесли взаимные извинения, но этот инцидент омрачил последние дни нашего пребывания в Корее.

Нам оставалось в роли статистов наблюдать за тем, как играют кибератлеты других стран, разыгрывают медали и участвуют в яркой церемонии награждения победителей. Командное первое место (по количеству медалей) и переходящий кубок в этом году завоевала сборная Германии — многочисленная немецкая делегация бурно приветствовала своих победителей.

Последний полный день в Корее. Смотрим суперфиналы во всех номинациях. Матчи финала **Starcraft** собрали такое количество зрителей, какого я не видел в прошлые годы, когда зажигал **SlayerS_BoxeR** — легенда прогейминга. Победу в номинации **Counter-Strike** заслуженно одержали игроки **Schroet Kommando**, одолевшие в напряженных матчах финала американцев из 3D. Итальянец **ForresT** удивил всех, обыграв явного фаворита голланд-



▲ **SK.swe** готовятся получить чек на \$40000 долларов.

ца **Lauke** в финале по **Unreal Tournament 2003**. Братья-близнецы **Styla** и **Hero** разыграли между собой чисто немецкий финал в номинации **FIFA 2003**, а болгарин **Insomnia** взял верх над китайцем **Chinahuman** в финале **Warcraft III**.

Награждение состоялось через час после последнего поединка финала. Стандартная процедура отлажена до мелочей. Чеки, медали, поздравления победителей. Там же состоялась торжественная передача знамени WCG организаторам WCG 2004 из США. А завершила последний день WCG 2003 традиционная вечеринка на свежем воздухе. Лилось рекой пиво, игроки лакомились угощениями, которые на огромных столах выставили организаторы.

WCG 2003 — закончились. С нами остаются жить воспоминания, фотографии, демозаписи поединков и четкое ощущение того, что еще один киберспортивный год канул в лету. Я увозил из Кореи массу впечатлений — жаль, что не все они были приятными. Подводя итоги, хочется сказать, что история World Cyber Games на этом не заканчивается. В 2004 году молодежный фестиваль перемещается в США. WCG 2004 пройдет в Калифорнии (Сан-Франциско), самом богатом штате Америке, ну а в 2005 году прогеймеров мира ждет далекая Австралия. Лучший киберспортивный турнир года впервые пересечет границы Кореи, и как принято в большом спорте, каждый год будет проходить в другой стране. Надеюсь, что в



▲ Финальная игра в номинации **Warcraft III** — Болгария против Китая.

следующем году сборная России сможет продемонстрировать всему миру свое мастерство. Но это через год, а пока... пока есть время осмыслить прошлое и подготовиться к будущему.

Итоги World Cyber Games 2003

Unreal Tournament 2003:

- 1 место — **ForresT** (Италия) — \$20000
- 2 место — **Lauke** (Нидерланды) — \$10000
- 3 место — **Snoor** (Австралия) — \$5000

Age of Mythology:

- 1 место — **[pG]Fire** (Германия) — \$20000
- 2 место — **IamShiauTz** (Тайвань) — \$10000
- 3 место — **Iamsky** (Тайвань) — \$15000

Counter-Strike:

- 1 место — **Schroet Kommando** (Швеция) — \$40000
- 2 место — **3D** (США) — \$20000
- 3 место — **Team 9** (Дания) — \$10000

Warcraft III: Reign of Chaos:

- 1 место — **SK.Insomnia** (Болгария) — \$20000
- 2 место — **Chinahuman** (Китай) — \$10000
- 3 место — **TeG-EviscEratoR** (Румыния) — \$5000

FIFA Soccer 2003:

- 1 место — **Styla** (Германия) — \$20000
- 2 место — **Hero** (Германия) — \$10000
- 3 место — **Volcano** (Корея) — \$5000

Starcraft: Brood War:

- 1 место — **Ogogo** (Корея) — \$20000
- 2 место — **Fisheye[pG]** (Германия) — \$10000
- 3 место — **AMD-Grrr** (Канада) — \$5000

Записи всех финальных игр WCG 2003 ищите на нашем компактe.

P.S. Автор благодарит компанию **Samsung** и лично **Милу Масину** за организацию командировки на **World Cyber Games 2003** и поддержку российского киберспорта во всех его проявлениях. ■

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Anco's Energizer

Коды вводятся в специальном окне. Коды уровней, в порядке их возрастания:
 LXKYD12RKBL, LANOKCVHST6, LSNAUB60OM1,
 LC29NQVKIH8, LI9DEBLSNAO, LBXZOW1FXVS,
 LPEWX9AZ8I6, LCGO8YCP8EL, LEGL5R9ZPFA,
 LYPXW7EDRCU, LZ8NT4QO8ID,
 LQAX1SK2C0U, LLHZ72UK8HK, LS5T36D20IZ,
 L9LLPJ7IYOG, LN7UL3Y1R26, LU2OEUXJ7PD,
 LSMJRF4TXA, LMI9QOZ7YLC, LZ3B61609YX,
 LY7NMK03NTA, L109FKPOSZS, LFBNC0Y7ZTU,
 L0S3VOGL7UM, L2COJK7A61H,
 LHF70CYW3F5, LRUAE8QL8S6, LOOPT8S9DPK,
 LEBBCD26RKT.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Чтобы открыть доступ к кодам, нужно в свойствах ярлыка, в "Пути", добавить строку: -developer.

После этого в игре можно активировать консоль, нажав "~" (тильду).

Clear — стереть все с экрана консоли.

Coder — неуязвимость, все оружие и бесконечный боезапас.

God — режим бога.

Mortal — убрать режим бога.

Getallweapons — все оружие.

Getberetta — "беретта" с максимальным боезапасом.

Getcoltcommando — "кольт" с боезапасом.

Getdeserteagle — "Пустынный Орел" с боезапасом.

Getdragunov — винтовка Драгунова.

Getingram — "ингрэм".

Getkalashnikov — АК-74.

Getmp5 — MP-5.

Getpumpshotgun — помповое ружье.

Getsawedshotgun — обрез.

Getsniper — однозарядная снайперская винтовка.

Getstriker — автоматический шотган.

Gethealth — 1000 единиц здоровья.

Getpainkillers — 1000 аптечек.

Showfps — показать количество кадров в секунду.

Jump10 — увеличить высоту прыжка на десять условных единиц.

Jump20 — увеличить высоту прыжка на двадцать условных единиц.

Jump30 — максимальная высота прыжка.

Quit — выйти из игры.

Help — показать полный список консольных команд.

Monopoly Tycoon



Если пройти все сценарии одним персонажем, активируется дополнительный сценарий, в котором нужно построить мегаполис, имея 200000000\$.

Чтобы выиграть аукцион по самой низкой цене, сделайте следующее. Сразу после открытия окна аукциона сохраните игру. Затем выйдите из игры и снова войдите, загрузив сохраненную ранее игру. В результате все оппоненты позволят вам купить лот по самой низкой цене, не повышая ее. Если кто-то будет против, повторите манипуляции.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide



Во время игры нажмите "~" (тильда) и вводите коды:

DebugMode 1 — мастер-код, открывает доступ ко всем остальным.

m_god — включить режим бога.

SetAge X — изменить возраст на X лет.

ModSpellResistance X — сменить сопротивление магии на X единиц.

dm_heal X — добавить X единиц здоровья.

dm_givegold X — добавить X единиц денег.

GetLevel X — изменить уровень на X пунктов.

SetCON X — улучшить телосложение до X единиц.

SetWIS X — добавить мудрости до X единиц.

SetINT X — увеличить интеллект до X единиц.

SetSTR X — добавить силы до X единиц.

SetCHA X — получить обаяние, равное X.

SetDEX X — получить ловкость X.

GiveXP X — получить X единиц опыта.

Все коды регистрозависимые. Часто после ввода кода курсор мыши меняет свой вид. Этим "новым" курсором надо кликнуть на персонажа, к которому вы хотите применить введенный код.

При создании персонажа его характеристики можно изменить при помощи любого шестнадцатеричного редактора. Но для этого нужно изменить в файле nwnplayer.ini строку Single Player Enforce Legal Characters=1 на Single Player Enforce Legal Characters=0.

Once Upon A Knight

Чтобы открыть окно ввода сообщений, нажмите Enter.

Knightcheater — мастер-код.

Drinkmoremilk X — изменяет уровень молока на X единиц.

Milkypower — выбранные юниты восстанавливают здоровье.

Setmaxmoney X — дать X денег.

Teleportunit 1 — телепортировать выбранный юнит в позицию под курсором.

Firerain — огненный дождь на видимой области карты.

Gotovalhalla — убить выбранных юнитов.

Beautifulworld — убрать туман войны.

Endmission — перенестись на последнюю миссию.

Magicglasses — показать все вражеские войска.

SimCity 4: Rush Hour



Fightthepower — отключает необходимость энергии для функционирования зданий.

Howdryiam — отключает необходимость в воде.

Stopwatch — выключить время.

Weaknesspays — добавить 1000 денежных единиц.

Whatimeizit X — установить время X.

Whererufrom X — сменить название города на X.

You don't deserve it — получить все награды.

Zoneria — спрятать свободные зоны на карте.

Sizeof X — увеличить высоту (0-100).

Teenage Mutant Ninja Turtles 2003 Edition

Для того чтобы увидеть черепахек, одетых в новогодние костюмы Санта-Клаусов, переведите системную дату на 24 или 25 декабря. Чтобы увидеть черепахек в специальном костюме Хэллоуина, измените дату на 31 октября.

Если пройдете третий уровень Dojo за всех четырех черепах, получите в свое распоряжение специальный прием Gembu. При его использовании повреждения наносятся всем врагам на экране. Но у вас есть возможность использовать этот прием только три раза на каждом уровне.

Чтобы открыть режим Challenge, пройдите игру за всех четырех черепах.

ШЕШНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компактe в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программы на базе шестнадцатеричных кодов).

Indiana Jones and the Emperor's Tomb



02958B64 — патроны для пистолета.
0291325C — патроны для винтовки.

Jurassic Park: Operation Genesis

021DAD98 — деньги.

Millennium Digger — The Artful Machine

00AC4014 — деньги.

Postal 2

0B52EC70 — патроны для пистолета.
0B52E970 — патроны для винтовки.
0B52E670 — патроны для M16.
0B52E370 — бензин.
0B52C570 — гранаты.
0B52BF70 — бутылки с "коктейлем Молотова".

RalliSport Challenge

011FDCBC, 01E25948, 01E42E08 — деньги.

Street Fighter Zero

005E0684 — количество жизней первого игрока.
005E0710 — количество энергии (life bar) первого игрока.
005E0A04 — количество жизней второго игрока.
005E0A90 — количество энергии второго игрока.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — применить для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Counter-Strike: Condition Zero

В корневом каталоге игры лежат запускающие файлы Condition Zero. Здесь — запускающий файл программы сетевого разговора и обновления игры. Ресурсы игры в беспорядке раскиданы по трем основным папкам: 3wave, czero и gearbox.

<Каталог игры>\3wave\Gfx — игровые текстуры.
<Каталог игры>\3wave\Maps — игровые карты.
<Каталог игры>\3wave\Models — игровые модели.
<Каталог игры>\3wave\Sound — звуки.
<Каталог игры>\3wave\Sprites — спрайты и их текстовые описания.
<Каталог игры>\czero\Gfx — текстуры.
<Каталог игры>\czero\Maps — несколько карт.
<Каталог игры>\czero\Materials — описания физических свойств материалов и предметов.
<Каталог игры>\czero\Media — основная музыкальная тема игры.
<Каталог игры>\czero\Models — большое количество игровых моделей.
<Каталог игры>\czero\Resource — текстуры интерфейса.
<Каталог игры>\czero\Save — сохраненные игры.
<Каталог игры>\czero\Sound — звуки.
<Каталог игры>\czero\Sprites — спрайты.
<Каталог игры>\gearbox\Gfx — текстуры.

<Каталог игры>\gearbox\Models — несколько игровых моделей NPC.

<Каталог игры>\gearbox\Resource — текстуры меню.

<Каталог игры>\gearbox\Sound — звуки.

<Каталог игры>\gearbox\Sprites — мелкие спрайты.

<Каталог игры>\Mediabrowser — программа для просмотра некоторых игровых ресурсов.

Halo: Combat Evolved



В корневом каталоге игры лежит запускающий файл, файл сетевого обновления, Readme и лицензия.

<Каталог игры>\Controls — раскладка управления.

<Каталог игры>\Maps — игровые карты. Просмотрщик пока не вышел, так что изменять карты нельзя.

<Каталог игры>\Shaders — описание игровых шейдеров.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Основные ресурсы игры запакованы в файлы формата .ras, которые лежат в корневой директории игры.

<Каталог игры>\help — файл помощи.

<Каталог игры>\Movies — видео в формате .bik.

Сохраненные игры лежат в папке "Мои документы", в директории Max Payne 2 Savegames.



КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие игривости.

A-10 Cuba

Ctrl + Tab — увеличивает высоту на 500 футов.
Ctrl + Tab + S — включает режим Slo-Mol
Ctrl + Tab + X — включает использование джойстика (если, конечно, он у вас есть).

Aliens vs. Predator

00727B28 — патроны для всех видов огнестрельного оружия.
00727B26 — гранаты.
00727BA8, 00727DA8, 00727EA2 — патроны к разным видам пистолетов.
00727E28, 00727E22 — патроны к Skeeter.
00727C28 — газ для огнемета.
00727B9F — гарпуны для Хищника.
007280E8 — энергия для Хищника.
00727D22 — гранатомет.

Blood Bath

Коды вводятся либо в главном игровом меню, либо непосредственно во время игры.
Badass — все оружие и патроны.
Ether — режим замедления.
Flurp — бесконечные патроны и автоматическая перезарядка.
Fuckit — кровавый режим.
Gtnx — переход на следующий уровень.
Hollywood — неуязвимость.
Sgtrock — все оружие, патроны и неуязвимость.

Lion King

00448547 — "заряд рыка".
0044854B — жизнь.
0044854A — количество оставшихся жизней.

Soldier of Fortune

Чтобы получить доступ к консоли, добавьте в строке "Путь" в свойствах ярлыка строку: +set console 1. После этого в игре жмите "~" и вводите коды.

Heretic — режим неуязвимости.

Phantom — прохождение сквозь стены.

Ninja — выключает AI у врагов, они вас просто не видят.

Defaultweapons — получить оружие и оборудование.

Elbow — получить оружия с 1 по 5.

Bigelbow — получить оружие с 6 по 10.

Updateinvfinal — пополнить боезапас и инвентарь.

Killallmonsters — убить всех врагов на уровне.

X-Tension

05350270 — заряд батарей.
05572AC4 — ракеты. Не ставьте больше максимально дозволенного (255).
05BA4F88 — броня.



EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

The X-Files

Зайдите в дом Rauch. Поднимитесь наверх и поговорите с Малдером. Вытащите пистолет и приготовьтесь. У вас зазвонит телефон. Уберите оружие и ответьте. Выстрелите в женщину в коричневом костюме, которая пройдет рядом со Скалли в начале клипа. Если приглядитесь, то узнаете в этой женщине одного из ведущих программистов игры. Этот трюк можно повторять несколько раз.

Используйте компьютер Вилмора. Откройте базу данных преступников в разделе ING. На страницах 40-50 вы увидите смешные фотки почти всего коллектива Fox Interactive. Можно использовать поименный поиск людей.

Разработчики игры тоже не очень любили Скиннера. Если попробуете просто ходить и стрелять во всех, это всегда закончится тюрмой. Но попробуйте застрелить Скиннера!

В миссии, где нужно спасти Малдера, в любой момент позвоните Скалли. Она скажет, что будет в аэропорту. Выстрелите в проходящую мимо женщину, появится бабочка. ■

Над рубрикой "КОДКС" работали:
"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (ai@igromania.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

Dungeons & Dragons



Wizards of the Coast объявили о выходе корочебого издания трех основных книг правил

D&D 3.5. Это первое подобное издание за всю тридцатилетнюю историю самой популярной в мире настольной РИ обойдется в 90 североамериканских долларов и будет включать в себя книги *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* и *Monster Manual*, уложенные в специальный футляр. Иллюстрацию на футляре выполнил традиционный оформитель обложек D&D Генри Хиггинботэм/Henry Higginbotham. По словам "Визардов", этот футляр не только защитит ваши книги правил, но и придаст им внушительности.

В ноябре выходит *Draconomicon* — исчерпывающее пособие по драконам в D&D. В этой книге нам обещают дать подробную информацию о физиологии, психологии и социологии крылатых рептилий, разнообразную игровую статистику, схемы драконьих логовищ, характерные сокровища, а также многое другое. "Дракономикон", как и положено такому изданию, выпущен в подарочном качестве: на первоклассной бумаге и с множеством иллюстраций. Цена соответствующая: 40 долларов Се-



веро-Американских соединенных штатов за 288 страниц информации.

В книге пять глав и два приложения. Глава первая посвящена академической информации о драконах — от строения тела и принципов полета до особенностей общественного строя и поклонения богам. Вторая глава предназначена для мастера: тактики боя и рекомендации, драконьи навыки, заклинания и волшебные предметы, 8 престиж-классов для крылатых рептилий, а также раздел по "продвинутому" (advanced) драконам (не путать с AD&D). В третьей главе описываются все те же взаимодействия персонажей и драконов, но с точки зрения персонажей. Тактики и советы при сражении с драконами, новые навыки, заклинания и волшебные предметы, 10 престиж-классов (для деятельности как против драконов, так и вместе с ними), правила по использованию драконов в качестве ездовых животных, спутников, фамилиаров и даже рас персонажей. Четвертая глава отдана "нетрадици-

онным" драконам, таким как драколичи, дракончики (drake), драконы-фейри, драконы-големы, черви (landwyrm), планарные драконы и т. п. Наконец, в пятой главе приведены статистические данные по десяти "классическим" разновидностям драконов в каждой из двенадцати возрастных категорий — не только столбики цифр, но и планы примерных логовищ, имена и описания. Первое приложение описывает 27 видов драконьих сокровищ (в соответствии с уровнями опасности от 1 до 27). Во втором перечислены все драконы, появлявшиеся на страницах официальных изданий D&D с момента выхода третьей редакции.

Переиздания классовых пособий — *Sword & Fist*, *Tome & Blood*, *Song & Silence* — под "трехсполовинную" редакцию D&D пока не планируется. *Wizards of the Coast* пошли другим путем: в декабре выходит первая книга из новой серии энциклопедий. Полное название книги — *Complete Warrior: A Player's Guide to Combat for All Classes* — отражает подход к линейке: подробным образом и с точек зрения всех видов персонажей рассмотреть основные элементы игры в D&D. *Complete Warrior* будет представлять собой компиляцию публиковавшегося ранее в различных источниках и написанного специально для этой книги материала, в том числе: 3 новых класса, 36 престиж-классов, десятки навыков (включая разные направления боевых искусств), новые заклинания, идеи по проведению ориентированной на сражения кампании. Заклинателям могут пригодиться правила по охранному фамилиару — эти полезные животные пекются о сосредоточенности волшебника в разгар битвы. Первый из новой серии "комплитников" будет издан на 160 страницах в твердой обложке и обойдется в 27 североамериканских условных единиц.

Legends & Lairs

В продажу поступили новые книги из линейки *Legends & Lairs* от издательства *Fantasy Flight Games*. Новинка номер один — 176-страничное пособие по межпространственным перемещениям под названием *Portals & Planes*. Анонс книги обещает, что в ней обнаружатся: правила и советы по созданию бывалых план-путешественников и интересных план-путешествий (включая новые престиж-классы, навыки, заклинания и волшебные предметы); подробные описания различных типов порталов; правила и советы по созданию бесчисленного множества новых миров; руководства по подгону чудовищ под разные планы и описания межплановых существ. Все это упаковано в твердую обложку и продается всего за 25 условных единиц.



Вторая новинка — *Elemental Lore*. О содержании пособия лучше всего говорит подзаголовок: "Бестиарий элементалов и элементальных существ". Здесь описаны не только разновидности четырех традиционных элементалов (воды, воздуха, земли и огня), но и новые существа — от магических зверей до чудовищных гуманоидов — с выраженными элементаль-

ными особенностями. Кроме этого, книга содержит четыре соответствующих элементам престиж-класса и информацию по включению элементалей и их способностей в ваш игровой мир. 64 страницы в мягкой обложке обойдутся в 15 условных единиц Североамериканских соединенных штатов.

Новости коллекционных карточных игр



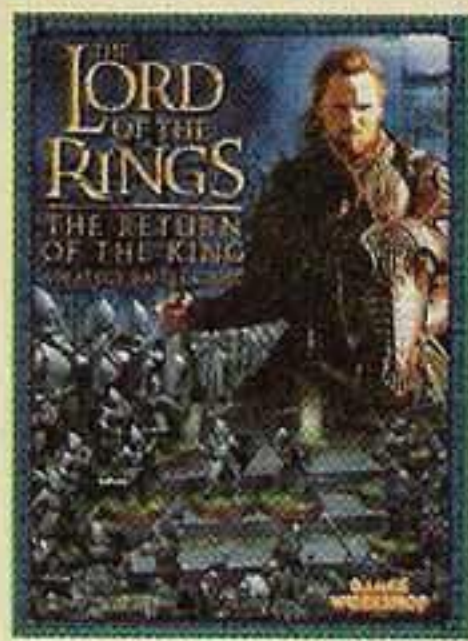
.hack//ENEMY

Выход в свет первого сета новой ККИ *.hack//ENEMY*, о необходимости которого неоднократно заявляли американские анимешники, состоялся. Провожая в большую жизнь свое очередное детище, *Decipher* не мог не поделиться планами на будущее. Уже в следующем сете игры появится любимец публики, центральный персонаж *.hack//SIGN* Цукаса. Расширение с его участием будет называться *Distortion* и выйдет уже в январе 2004 года. Размеры и состав сета планируются те же, что и в *Contagion*'е. Третий сет игры должен появиться в апреле 2004 года и называться *Epidemic*.

Новости военно-тактических игр

Lord of the Rings Battlegame

Games Workshop, следуя своим долгосрочным бизнес-планам, выпустила 7-го ноября третью часть настольного варгейма по "Властелину колец". В базовом наборе обнаруживается 176-страничная книга правил, содержащая детальные описания как старых, так и новых персона-



жей, новые правила, а также 5 новых сценариев *The War of the Ring*. Также в коробку вложены 24 пластиковые миниатюры воинов Минас-Тирита и 24 пластиковых мордорских орка. Поддержку варгейма обещают продолжать со временем, выпуская новые модели и печатая новые статьи в журнале *White Dwarf*. Релиз "Возвращения" приурочен, как нетрудно догадаться, к рождественскому выходу третьей части трилогии Джексона "Властелин колец".

Lord of the Rings Trading Miniatures Game

И еще одна игра по "Властелину колец" родилась на свет! Вот вам пожалуйста — успех *WizKids LLC* с их "коллекционными" варгеймами не дает по-



коча другим гигантам индустрии. К чему это приводит? Компания **Sabertooth Games**, известная, в первую очередь, своими красочными карточными играми по вселенным **Games Workshop** (**W40k** и **WarCry**), приступила к выпуску продукта по бессмертному творению Толкина, лицензированному у **New Line Cinema**.

Похоже, на волне популярности кинотрилогии Джексона пытаются заработать денег все,



кому только не лень. Называется новый продукт, как несложно догадаться, **The Lord of the Rings — Tradeable Miniatures**

Game. Продукт работает на механике **Combat Hex**, подразумевающей использование гексагональных полей для игры. Релиз игры состоял-

ся 25 октября сего года. Правила к игре лежат в свободном доступе на сайте компании, а также — *на нашем CD*.

Игрокам предстоит собирать Арагорнов, Гимли, Саруманов и троллей различной степени редкости, причем в бустеры фигурки вкладываются случайным образом. Армия, как обычно, набирается на определенное количество очков. "Особо редкий" Леголас стоит 20 морийских гоблинов — так что можно говорить, что реалии кинофильма соблюдены в точности.

Void

Великолепная система от **i-Kore** под названием **Void** наконец обрела солидную потребительскую форму в виде стартерного коробочного набора. Внутри нас ожидают:



- 50 сборных пластиковых миниатюр, 20 **Viridian Interdict Marines** и 30 **Junker Convict Legionaries**;
- 96-страничная полноцветная книга правил;
- 2 специальных ростера;
- подготовленные к игре маркеры, шаблоны и таблица с основными игровыми правилами;
- 10 костей D10;
- специальное введение для быстрого начала игры.

Надо заметить, что у основного конкурента системы на рынке, **Warhammer 40K** от **Games Workshop**, в стартовом наборе гораздо более скудный ассортимент (там, правда, еще присутствует немножко террейна), причем продается стартер за большие деньги. Стоимость же **Void Gamebox** — всего \$50, что не может не радовать.

Новости настольных игр

Сумерки Империи

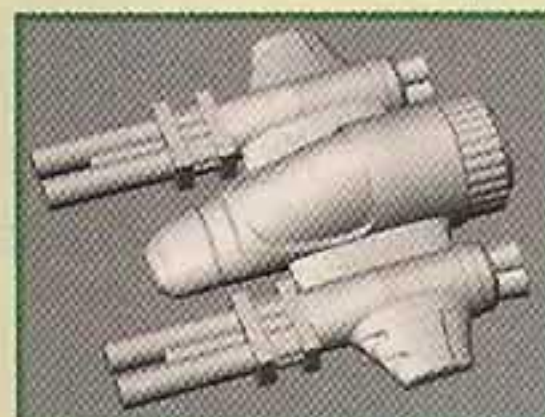
Глобальная космическая стратегия от "Хобби-игр" и **Fantasy Flight Games**, о которой мы писали еще в июньской "Игромании", в октябре наконец-то поступила в продажу. Те-



перь ничто не может помешать отечественным игрокам схлестнуться в великой битве за трон Императора Галактики.

Более двухсот пластиковых миниатюр (корабли, производственные доки, ракетные станции и т.п.), составное игровое поле (из "гексов"), сто с лишним игровых карт (события и политика), масса жетонов — таков неполный перечень комплектации здоровенной коробки.

В игре представлены все аспекты настоящей глобальной стратегии (подобной компьютерным **Master of Orion** или **Galactic Civilizations**): дипломатия, торговля, экономика, производство, наука, колонизация и, естественно, кровопролитные бои звездных флотов. ■



ИГРА ГОДА 2004

Портал "Ролемансер" (www.rolemancer.ru), журнал "Игромания" и журнал "Мир фантастики" объявляют о начале второго отечественного конкурса на лучшую настольную игру на русском языке "ИГРА ГОДА 2004".

Первый конкурс "Игра года 2003" был успешно проведен в начале 2003 года, а победители, производители игр "Колонизаторы", "Warhammer 40000 CCG" и "Кольцо Власти", были торжественно награждены на Международной выставке "Игрушки и игры" в Гостином дворе (Москва) в апреле 2003 г.

В следующем году призы конкурса "Игра года" будут вручаться по категориям (лучшая приключенческая игра, лучшая военно-тактическая игра, лучшая экономическая игра, лучшая стратегическая игра, лучшая карточная игра и т.п.). Количество категорий, по которым будут вручаться призы "Игра года 2004", будет определено организаторами позже, на основании сведений о количестве и жанрах игр, появившихся в 2003 году.

Участие в конкурсе

К участию в конкурсе "Игра года 2004" допускается любая настольная игра, впервые выпущенная в период с января 2003 до декабря 2003 г. Минимальный обязательный тираж игры — 500 экземпляров. Игра должна быть издана на русском языке. Это означает, что правила игры и ее компоненты должны в основном содержать русский текст.

Список номинантов "Игры года 2004" определяют организаторы на основании полученных данных о настольных играх, подпадающих под условия участия в конкурсе "Игра года". Данные об игре могут быть получены от производителя, распространителя, из средств массовой информации или других компетентных источников.

Организаторы конкурса будут благодарны, если производители и дистрибьюторы игр пришлют подробную информацию о своих новых продуктах.

Определение номинантов и победителей

Победителей конкурса "Игра года" в каждой из номинаций определит компетентное жюри игровых журналистов, назначенное организаторами конкурса.

Победитель конкурса (производитель игры, занявшей первое место) получает право именовать игру-победительницу титулом "Игра года 2004" ("Победитель конкурса "Игра года") в соответствующей игровой категории (например, "Игра года 2004: Лучшая экономическая игра"), а также публиковать на упаковке данной игры установленный Комитетом логотип "Игры года 2004". Тот же логотип может публиковаться производителем в любых рекламных и информационных материалах, посвященных указанной игре.

Победители конкурса будут определены в феврале 2004 года и награждены медалями и дипломами на Международной выставке "Игрушки и игры" в Гостином дворе (Москва) в апреле 2004 г.

Информацию об играх и вопросы об участии в конкурсе можно направлять по адресу igragoda@igromania.ru. Устав конкурса и подробная информация о нем размещены на компакт-диске "Мира фантастики".

БОЯРСКИЕ ИНТРИГИ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА "ГОСПОДИН ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД"

Жанр:	экономико-политическая стратегия
Издатель:	Хобби-игры
Сайт издателя:	www.hobbygames.ru
Количество игроков:	2-6
Длительность партии:	от 45 минут
Язык:	Русский



Влажный и холодный ветер с Волхова доносит звуки вечеревого колокола. Новгородцы заканчивают давить кровососущих насекомых и, мяся сапогами грязь пополам со снегом, стекают на площадь. Ожидая, пока бояре почтут вече своим вниманием, лузгают семечки и переговариваются о новостях. Немецкий склад давеча сгорел, злодеев так и не нашли, и ливонцы опять напасть грозятся — дай только снегу сойти. А на мосту через Волхов по старой традиции уже разбили кому-то нос, а кто-то и вовсе в полыню отправился. Романтика, одним словом.

К чему этот коротенький абзац, вызвавший презрительное фырканье историков и кислые гримасы любителей "русского фэнтези"? К тому, что ушедшей осенью на прилавках магазинов появилась новая настольная игра от издательства "Хобби-игры" (известного своими локализациями "Колонизаторов" и "Сумерек Империи") — "Господин Великий Новгород".

Предупреждаю сразу: здесь вам не придется лузгать семечки и давить клопов. Вам — представителям знатных и богатых боярских родов — предстоит бороться за политическую власть, плести интриги, жертвовать на церкви и монастыри, заключать выгодные браки, отражать внешние агрессии — словно в какой-нибудь Венеции эпохи Возрождения, только лет на триста раньше и верст на тысячу севернее. Игра принадлежит перу отечественного разработчика Ильи Оказова и уже заслужила приветственные отзывы как в России, так и за рубежом.

Новгородские внутренности

После вскрытия коробки с симпатичной "этнической" иллюстрацией под пастель из оной извлекаются: обязательные правила, около

сотни карт (вырубленных из листов — ножницы вам не понадобятся), два игровых кубика английского производства, множество фишек шести разных цветов и несколько необычное игровое поле. Необычно оно уже тем, что состоит из шести фигурных частей, скрепляемых между собой наподобие гигантского "пазла". Зачем такие сложности? Все очень просто: поле, составленное из шести кусков картона, выгибается в гораздо меньшей степени, чем цельное, следовательно, фишки не будут скатываться с его изгибов. А в том, что это актуально, убеждаешься, собрав поле: оно представляет собой систему таблиц и счетчиков, идущих во всех направлениях. Если вы уже готовы испугаться, немедленно переходите к разглядыванию карт: все замечательные иллюстрации, о которых говорилось на задней стороне обложки, находятся именно здесь.

Разглядывание карт подведет вас к еще одному умозаключению: карты в "Новгороде" бывают четырех разных типов. "По науке" они называются так: Год, Судьба, Война и Вече. Когда закончите рассматривать рисунки, разложите карты на четыре соответствующие стопки и перетасуйте их. Возьмите по одной карточке с верха каждой стопки — на начало игры у вас их должно быть четыре, все разных типов. Кроме карт, имеются квадраты с пронумерованными сторонами — Знатность, Богатство и Ратный опыт, — по одному такому квадрату каждого вида также должно достаться до начала игры каждому из игроков.

Стартовые условия, как видите, пока одинаковые. Самое время добавить индивидуальности. На время игры вам предлагается взять одну из фамилий богатых боярских родов Новгорода — от лица которого вы и будете выступать. Выбирайте: Борецкие, Глуховы, Тимофеевы, Бер-

деневы, Своеземцевы, Вежины. Если найдете среди этих фамилий свою — имеете полное право ее взять, если только не играете с родственниками. Не найдете — можно и попрепираться с другими игроками на предмет выбора фамилии: потом уже будет поздно, боярский этикет заставит вести себя культурно. Выбрав фамилию, возьмите себе все фишки соответствующего цвета и переключитесь на квадраты.

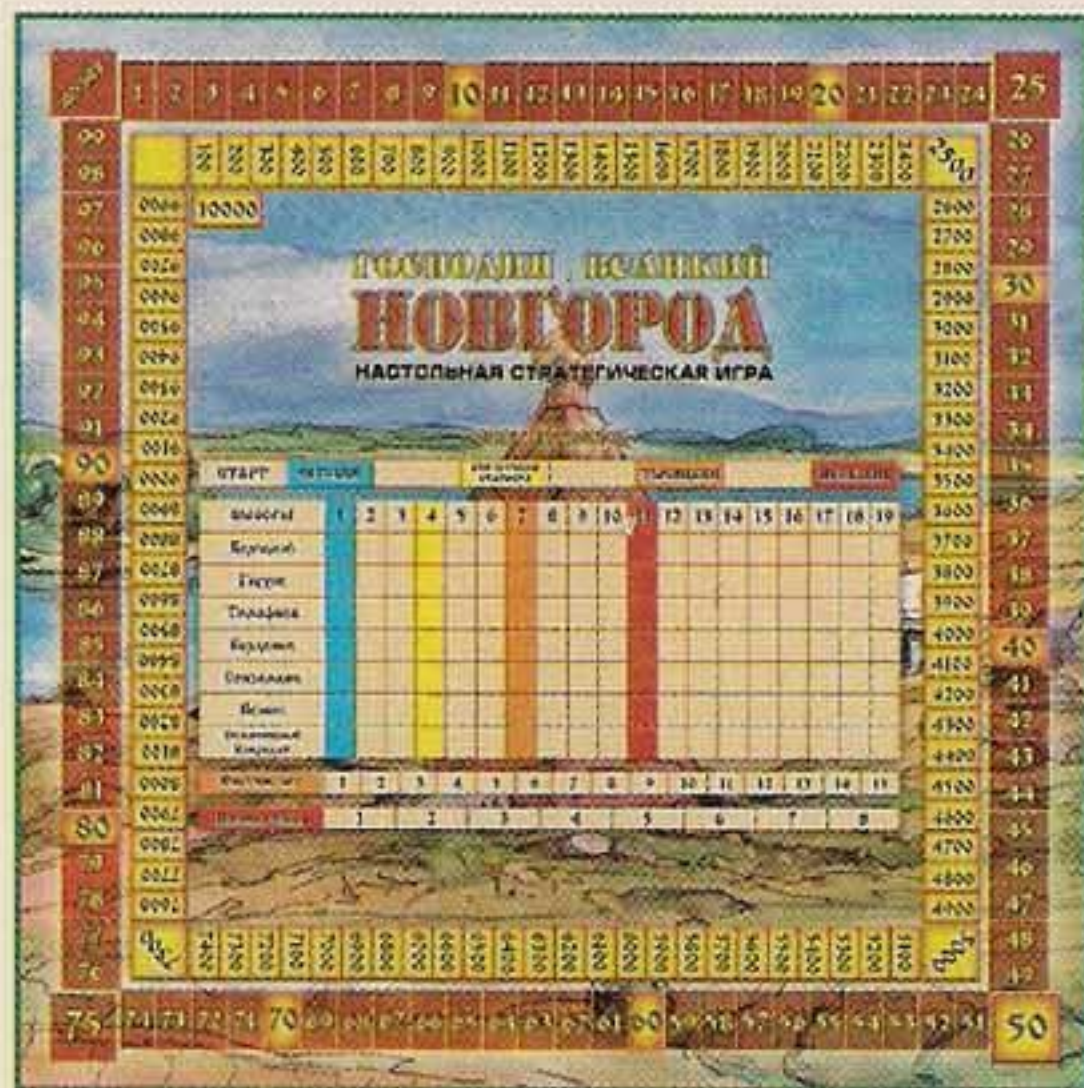
Квадраты, как вы уже, возможно, догадались, отражают знатность, богатство и ратный опыт каждого из боярских родов. Числа по сторонам — от 0 до 3 — показатель соответствующей характеристики. Все очень просто: каким числом к вам повернут квадрат, таково и текущее значение. Увеличили, положим, знатность — развернули соответствующий квадратик. Уменьшили богатство — аналогично. Только учтите, что ни одна характеристика не может быть больше трех или меньше нуля. А на начало игры сумма значений всех трех ваших характеристик должна быть равна трем. Например, по одному в знатности, богатстве и ратном опыте. Или ничего в ратном опыте, два в богатстве и один — в знатности. Несложно подсчитать, что существует всего 10 вариантов такого распределения — советую испытать их все.

Время и пространство игры

Приступим теперь к расшифровке игрового поля. Главная шкала, которую мы там замечаем, называется "Почет". Почет в "Новгороде" — это одновременно самый главный ресурс и мера вашего продвижения к победе.

Забегая вперед, скажу, что в игре несколько вариантов победы, но на практике чаще всего побеждает набравший больше всех почета. На начало игры у каждого боярина имеется по 5 очков почета; ниже нуля текущее значение этой характеристики опускаться не может.

Вторая по значимости шкала — счетчик денег. На старте у каждого имеется по 500 рублей, в процессе игры эта сумма может серьезно меняться — как опускаться до нуля, так и зашкаливать за 10 тысяч. На счетчике номер три отмечается воинская слава игроков — результат ведения ими войн. Борьбе политической посвящено сразу две шкалы: "Выборы" (используется только в одноименной фазе хода) и "Опыт выборного", где фиксируется, какие должности уже занимал каждый из бояр. Ну и, наконец, имеется на игровом поле и счетчик ходов — игровых лет. Если к концу 15 года никакое из боярских семейств не достигло условий победы, выигрывает самый знатный — тот, у кого больше всех почета.



Итак, вы взяли по четыре разные карты, определили стартовые знатность, богатство и ратный опыт, собрали игровое поле, расставили свои многочисленные фишки на стартовые позиции — что дальше? Дальше надо, как и в большинстве игр, определить, кто будет ходить первым. Как вы это сделаете — значения, по существу, не имеет. Главное — запомнить следующее: каждый ход состоит из пяти фаз; в каждой из фаз игроки действуют по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого; на каждом следующем ходу первым действует тот, кто на прошлом действовал последним.

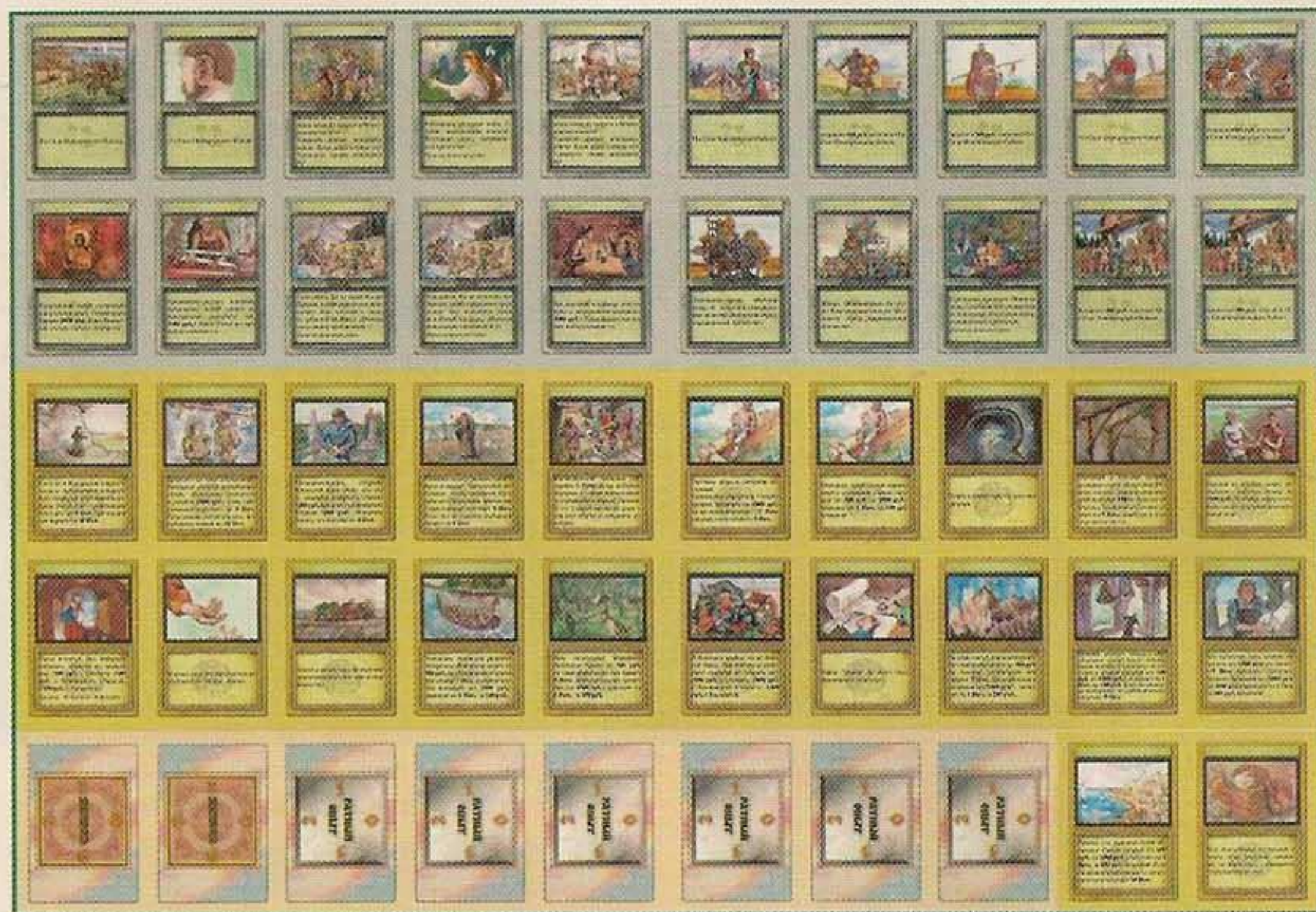
Фазы хода такие: "Новый год", "События", "Война", "Выборы", "Завершение года". Начинается год с того, что долгими зимними вечерами бояре готовятся делать соперникам всякие нехорошие вещи, придумывают планы на год и перетряхивают арсеналы интриг. В игре это отражается тем, что игроки добывают карты из четырех колод. При этом бояре закладывают основы своей стратегии на этот ход: готовящийся к войне берет по преимуществу "военные карточки", а желающий занять политический пост — побольше "вечевых".

Весной происходят первые события: каждый игрок может выложить одну карту "Год" и одну карту "Судьба", при этом первые действуют на всех игроков, а вторые — как правило, на одного. События могут быть самые разные: от уроенных урожаев и выгодных браков до пожаров и народных волнений. Чаще всего результатом событий является изменение текущих почета и денег игроков. Лето — традиционное время ведения войны, а по осени проходят выборы (подробнее о том и другом — чуть ниже). Наконец, к зиме боярам поступают доходы от имений: каждый игрок кидает столько кубиков, каков показатель его Богатства, плюс еще один, и получает столько сотен рублей, какова сумма этих бросков.

Борьба военная и политическая

Войны в "Новгороде" бывают двух видов: походы и нашествия. Походы — это завоевательные, усмирительные и разбойничьи войны самих новгородцев, а нашествия — с точностью до наоборот: когда грозный враг подступает к стенам древнего кремля. Соответственно, в первых победить проще, зато вторые приносят больше славы. Каждый игрок вправе выложить одну карту похода или нашествия. Когда игроки определяются, кто будет участвовать в войнах и в каких, начинаются собственно сражения.

Сначала определяется мощь врага: она равна указанной на карте войны силе плюс бросок кубика. Затем воевода может сыграть карты "Войско" (как правило, увеличивающие силу новгородцев) и оплатить услуги наемников. Плюсы за карты и наемников прибавляются к ратному опыту воеводы, делается еще один бросок кубика (на сей раз за новгородцев), все это составляет мощь новгородско-



го войска. Далее по специальной таблице, учитывающей как разницу в мощи сторон, так и мощь врага, определяются результаты. Это может быть увеличение ратного опыта, воинской славы, почета, богатства — равно как и потери (в случае поражения).

Выбираться можно на одну из четырех должностей: сотник, кончанский староста, тысяцкий, посадник. Причем избирающийся должен обладать определенным минимальным почетом, а также опытом в каждой из предшествующих должностей.

Выборы на каждую должность происходят раздельно. Можно подкупить избирателей деньгами или подготовить предвыборные ходы с помощью карточек "Вече". Затем для каждого кандидата бросается кубик, результат суммируется с набранными ранее "политическими очками", ушедший дальше всех выигрывает выборы. Интересно, что, кроме самих игроков, в выборах участвует "независимый кандидат", способный иног-

ведения войны или назначать воеводу, а также подвергаются действию отдельных карт "Год" и "Судьба".

Победители и отыгравшиеся

Как уже говорилось, вариантов победы несколько. Можно стать посадником и занимать этот пост в течение года. Можно набрать 100 очков почета и по 3 очка в знатности и воинской славе — тогда боярина пригласят в Новгород княжить. Князем можно стать и просто за доблесть — набрав 7 очков воинской славы. Наконец, если к концу 15 года никто не выполнил ни одно из вышеперечисленных условий, побеждает самый почетный из новгородских бояр.

В общих чертах — это вся игра. Однако, как и во всякой другой хорошей настолке, вышеизложенным далеко не исчерпывается все богатство игровых ситуаций. Вы можете двигаться к победе множеством путей: через политическую борьбу, войны, богатство, личный почет...

Сочетания сыгранных карт иногда приводят к очень интересным и напряженным ситуациям.

А поскольку в текст правил включены подсказки для начинающих игроков — даже первые ваши партии в "Новгород" не превратятся в тоскливое разбирание правил. Хотите узнать, кто станет править богатейшим из древнерусских княжеств? Так чего же вы ждете? ■

Интересно, что для "Господина Великого Новгорода" иллюстрации (а их около сотни!) делало несколько известных художников, среди которых — Геннадий Григорьев и Дмитрий Лукьянов, сотрудничающие также с нашим журналом и с "Миром фантастики".



да здорово подгадить. Выбранные на должность получают очки почета, могут (в зависимости от должности) отказаться от



MAGIC: THE GATHERING ONLINE 2.0

ОНЛАЙНОВАЯ МАГИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Magic: the Gathering Online (также известная как MTGO) — онлайн-продолжение карточной игры Magic: the Gathering от компании *Wizards of the Coast*. Оригинальная, бумажная версия отпраздновала в этом году свое десятилетие. В ней существует уже более 10 тысяч различных карт, а по своей популярности и распространенности она превосходит таких карточных гигантов, как *Harry Potter*, *Pokemon* и *Lord of the Rings*. Сетевой вариант гораздо моложе. Если считать с момента выхода игры в релиз, то MTGO всего лишь полтора года. В нашу сегодняшнюю программу входит знакомство с версией этой игры под номером 2.0.



▲ Все дороги ведут отсюда: стартовый экран.

Технические требования и установка

Здесь почти ничего не изменилось за те полтора года, что игра существует. Celeron 300, 64 мегабайта оперативки, наличие хотя бы 4-мегабайтной видеокарты и 450 мегабайт свободного места — вот все, что потребуется для успешного запуска. Самое сильное требование — доступ в интернет со скоростью 56K, желательна бесперебойная связь. Правда, если вы хотите, чтобы пошаговая стратегия, какой MTGO в теории является, не превращалась временами в RTS или шутер, то вам придется помножить все параметры на четыре.

Как видите, требования по нынешним меркам весьма гуманные.

Саму программу можно скачать по этой ссылке — www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/downloadlinks. Но рекомендую это делать только в случае, если рядом нет знакомых, у кого бы можно было ее переписать. Тянуть 450 "метров" тяжело даже по выделенной линии. Так как игра сама по себе бесплатная, то никаких специальных ключей, паро-

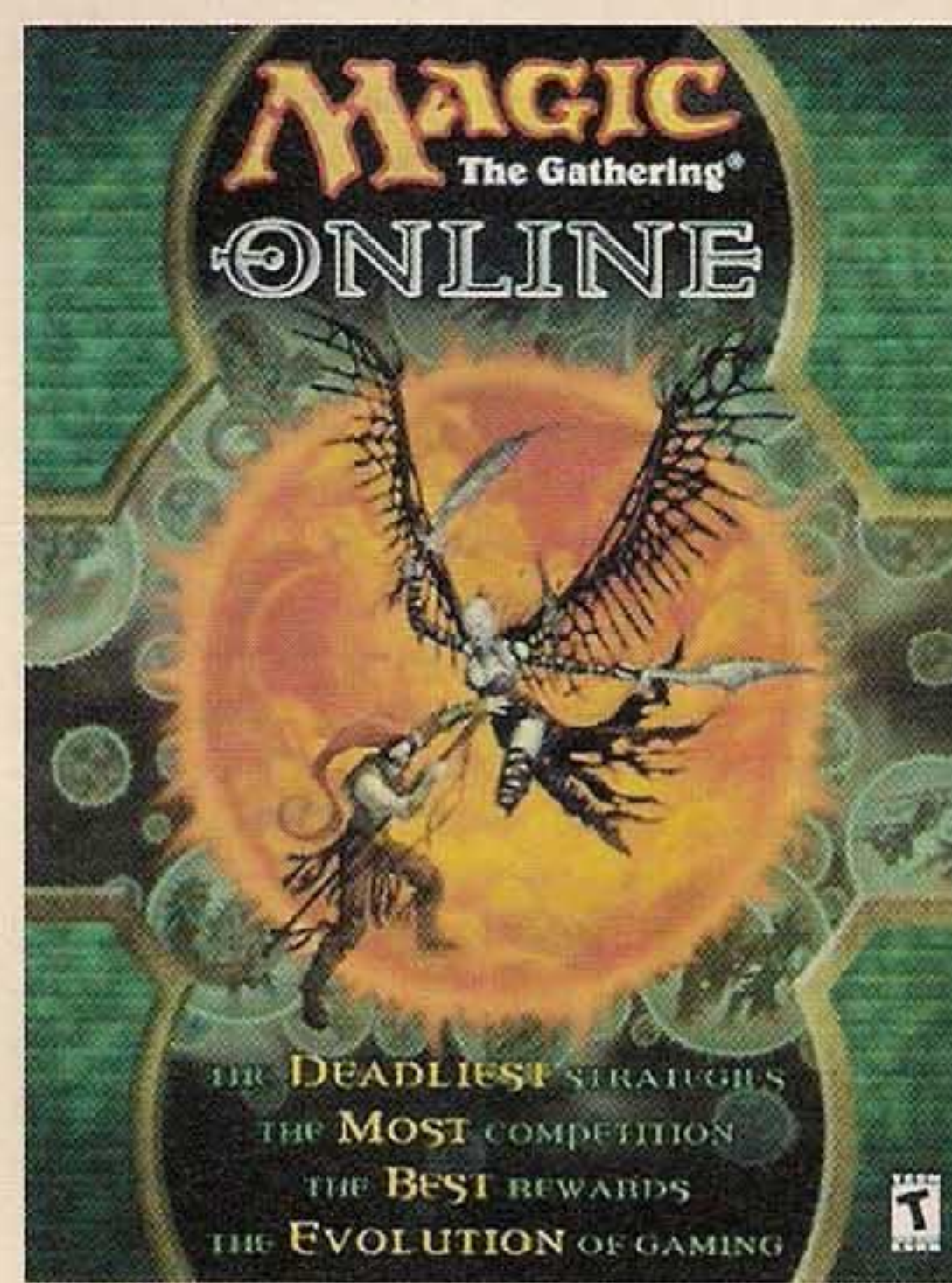
лей и явок при установке не потребуется. Единственное, что нужно, так это прописать в реестре, куда вы ее установили. Заказывать боксовую версию через западные сайты я не рекомендую. Обычно она отстает от реальной мегабайт на 50-100, да и доставка влетит вам в копейку. Проще зайти в компьютерный клуб и, выкачав ее, записать себе на болванку. Единственное преимущество оной коробочной версии в том, что не придется возиться с оформлением "аккаунта", то бишь личного счета.

После того, как вы установили MTGO и скачали очередной апдейт, вам потребуется этот самый аккаунт. Запустив игру, вы увидите перед собой меню, в котором вам предложат ввести имя пользователя и пароль, а под ними три кнопки: **New Account**, **LogOn** и **"?"**. Жмите на **New Account**, и вам откроют онлайн-магазин, где предложат заполнить не слишком длинную форму. Ключевыми моментами будут ваш логин, пароль и контрольный вопрос — рекомендую записывать, ибо вспомнить ответ на свой контрольный вопрос я так и не смог.

Сложности начинаются на этапе заполнения адреса. Главное — это правильно указать страну, телефонный код города (международный) и индекс вашего почтового отделения. В силу специфики нашей банковской системы ваш **Shipping\Billing Address** все равно никто не проверит, даже если захочет.

Дальше от вас потребуют заплатить 10 американских рублей. Из них сам аккаунт обойдется вам в 1 цент, а остальное вы сможете потом потратить на бустеры или тикеты в магазине. Оплатить этот счет можно двумя способами — использовать кредитную карточку, пригодную для оплаты в Сети, или купон, если вы обзавелись боксовой версией. Во втором случае проблем не будет. При оплате кредиткой могут возникнуть следующие сложности: карта не пригодна для оплаты в Сети или с карты были оплачены покупки на другие аккаунты. Самый простой способ решения этих проблем — оформление новой кредитки. Проверено на собственном опыте. Никаких других проблем ни у меня, ни у тех, кого бы я знал, не возникало. Страшные истории о e-mail адресах из зоны .ru, которые якобы не принимают в магазине, есть не более чем сказки.

Да, если это требует дополнительных пояснений — **WebMoney**, **PayPal** и любая другая форма сетевых денег не прокатит в данной ситуации. Только кредитка. Если у вас ее нету, то любой банк оформляет их в течение недели-двух, без каких-либо сложностей. Главное — это узнать, принимают ли их в Сети!



Экскурсия по местам былой славы

В самой первой версии MTGO была придумана структура комнат. Выглядело это так: при запуске игры вы попадали в **Main Room**, из которой ведут несколько дверей. За каждой дверью находится другая комната, где люди занимаются определенной онлайн-формой деятельности, отраженной в названии этой комнаты. Так, за дверью с названием **Trading Post** продавали и покупали карты, а в **Draft Room** играли драфты. В версии

Кто в ответе за баги?

С началом этого года компания *Leaping Lizards*, которой мы обязаны изначальной версией игры, прекратила поддержку MTGO и передала ее в ведение штатных программистов *Wizards of the Coast*. Версия игры под номером 2.0 должна была выйти в конце августа, уже под редакцией последних. Выход с треском провалился. Могу подтвердить вам это как очевидец.

Внятного ответа на вопрос "По чьей вине?" общественность так и не дождалась. Но, в любом случае, команды из полдюжины программистов на такой проект, а примерно столько их было в *Leaping Lizards*, маловато будет. Теперь за все отвечают *Wizards of the Coast*.

MTGO 2.0 комнатная структура осталась, но ее слегка видоизменили. Мало того, что добавили новых комнат, так еще и сделали несколько разных фильтров, под каждым из которых видна лишь часть комнат. Итак, прогулка по коридорам!



▲ Вот так выглядит игра для новичков.

Free Trial

Даже до оформления аккаунта у вас есть возможность поиграть в онлайн-версию "Магии". Все в том же стартовом меню, из которого вы уходили по ссылке в магазин, под тремя кнопками есть надпись: **Click here for a free trial**. Значит она ровно то, что там и написано, — халява здесь! Ткнув в нее, вы попадете в слегка урезанную версию игры. После недолгой загрузки перед вами появится меню основной комнаты, из которой идут шесть дверей по центру экрана и системное меню из пяти пунктов в левом верхнем углу экрана. Это так называемый **New Player View** в слегка сокращенном виде.

Двери, идущие из основной комнаты, — это **Moderators & Support Stuff**, **Tour**, **Tutorial**, **Slide Show**, **Casual Play** и **Training Room**. Модераторская из триальной версии недоступна, так что она здесь просто для виду. Следующие три комнаты по часовой стрелке предназначены для виртуального ознакомления с игрой **Magic: the Gathering** и ее сетевой версией. Пройтись по ним полезно только в случае неограниченного трафика и полного незнакомства с игрой. Дальше идут две достойных внимания комнаты — **Casual Play** и **Training Room**. Если вы зайдете с настоящего аккаунта, то эти комнаты будут отличаться. А в этой версии они одинаковые, разве что народу в каждой из комнат — разное количество, указываемое в небольшом окошке над названием комнаты. И там, и там вы сможете абсолютно безвозмездно освоить управление игрой на примере 40-карточных версий **преконструированных** колод из **8th Edition**. Играть вы будете против столь же неопытных оппонентов, так что не будьте к ним излишне строги.

New Player View

Допустим, что этап аккаунтизации уже пройден и вы, как полноправный пользователь, готовы войти в мир сетевой "Магии" под своим собственным ником. Что тогда?

Вбив логин и пароль все в том же стартовом меню, вы попадете в уже знакомую по опыту бесплатной игры комнату. Изменения такие: в правом верхнем углу экрана появится кнопка переключения из **New Player View** в **Expert Player View**; комната **Moderators & Support Stuff** становится доступной; в **Casual Play** теперь можно играть только колодами из карт, которые у вас есть, а на халяву покидать виртуальные картонки из **8th Edition** вы всегда сможете в **Training Room**.

Теперь внимательней присмотримся к кноп-

кам системного меню.

Settings — это самый главный пункт. В нем есть шесть подпунктов, с помощью которых вы можете и настроить свой онлайн-внешний вид, и установить нужные вам триггеры в комбатном меню.

My Games — здесь вы узнаете свой текущий онлайн-рейтинг и какое место вы занимаете. Также можно пересмотреть, с кем и когда вы играли в последнее время, и проиграть запись матча.

Home — эта кнопка возвращает вас в **Main Room**.

Help — по нажатии этой кнопки вы попадете в **MTGO-хелп**, который часто бывает весьма полезен.

Log Off — выйти из игры. Иногда надо отрываться от монитора!

Back — эта кнопка появится после того, как вы начнете перемещаться по комнатам. Она всегда позволяет вам вернуться на шаг назад, храня в памяти весь путь.



▲ Уже ради этой картины стоит установить MTGO!

Есть еще два весьма полезных меню, которые доступны даже в режиме "оффлайн". Это **Deck Editor** и **Collection**. Они находятся сверху экрана, слева, прямо под номером версии вашей игры.

Collection дает вам чудесную возможность полюбоваться на свои онлайн-сбережения. Есть у нее и другие функции. Например, вы можете использовать ее для поиска и сортировки карт, так же как и **Suitcase**, или же просто любоваться картинками уникальных карт, которых не то что в онлайн, но и в реальной жизни не видели.

Deck Editor — это ваше основное средство создания колоды. В нем доступны все те же функции, что и в **Collection**, хоть и не в столь наглядном виде. Плюс к тому — здесь есть чудесные статистические функции, которые покажут вам распределение цветов и цены карт в колоде, количество земель и существ, общее число карт. Очень рекомендую сохранять текущие **limited**-колоды для просмотра в этом редакторе. Очень полезно бывает посмотреть во



▲ Вы чувствуете в себе Силу? Тогда смените угол обзора!

Говорит и показывает Рэнди Бюхлер

Краткая биографическая справка. Рэнди некогда стоял у истоков профессиональной "Магии". Затем он переметнулся в **Research & Development Team** компании **Wizards of the Coast**. **Magic Online** входит в сферу его интересов.

В связи с участвовавшими падениями сервера и прямо-таки самовоспроизводящимися программными ошибками надо было сказать людям нечто ободряющее и, вместе с тем, хоть что-то объясняющее. Именно это Бюхлер и сделал.

Итак, почему так часто в последнее время падал сервер? Все дело в том, что за время существования игры слегка увеличилось число ее пользователей. А еще немножко прибавилось игровых возможностей, требующих постоянной поддержки сервера. Так вот, поддержкой игры занимаются **game servers**, которых можно доставить столько, сколько потребуется. А вот всякими прочими вещами занимается **master server**, который в силу специфики архитектуры программы (читай — кривых рук программистов) — один. И он не справляется с новыми требованиями при сколь угодно большом числе игроков.

Сейчас новая команда программистов занята перестройкой сервера, и это хорошо. Еще Рэнди обещал, что игра будет поддерживаться как минимум в текущем состоянии (турниры и коллекции игроков будут доступны), новые сетки будут выходить по старой программе (то есть на месяц позже, чем в жизни) и проблема крупных турниров под текущим сервером будет решена.

время игры, что еще осталось в колоде.

А теперь пришла пора посмотреть на мир без розовых очков.

Expert Player View

Сразу же исчезают четыре старых комнаты и появляются шесть новых. Пора уже перейти к подробному описанию каждой, по часовой стрелке.

Moderators & Support Stuff — за этой дверью вас ждет окно чата, в котором всегда есть какой-нибудь Адепт. Это такой специальный человек, поставленный сюда отвечать на глупые вопросы и следить за порядком. Если возникают какие-то системные сложности или у вас есть вопрос по правилам или политике **MTGO** — вам сюда.

Leagues — здесь можно записаться в лигу, специальную форму турнира, вроде Арены в реальной "Магии". Вы вскрываете **sealed**-набор карт, предварительно закупленный в магазине, и составляете себе колоду по обычным правилам **limited**-турниров. В течение недели вам надо сыграть хотя бы пять матчей, а через неделю вы сможете вскрыть к своему набору еще один бустер. Все это счастье продолжается аж четыре недели, затем подсчитываются очки и, в соответствии с ними, раздаются призы. Очень полезная штука для неспешного изучения карт нового сета.

Clans — в этой комнате изучают клановые статистики. Кто в каком клане играет, сколько бустеров заработал клан за свою жизнь, кто капитан и прочее. Существенный недостаток — очень медленно грузится.

Hall of Champions — таблицы с топ-50 игроков *limited*, *constructed* и *composite* форматов MTGO. Родина должна знать своих героев.

Sanctioned Tournaments — за этой дверью скрываются три других. За каждой из них играют турниры по правилам DCI, и везде эти турниры — платные и с призами. Так, в **Draft 8-Player** комнате вас ждут бустер- и рочестер-драфты (по системе *single elimination*) на 8 игроков за столом, по цене 3 бустеров и 2 тикетов, с призами 4-3-2-2 бустера. Если вы созрели для серьезной игры — вам в эту дверь.

Trading Post — снова две комнаты за дверью. Здесь центр онлайн-экономики. Нужна возможность продать-купить-поменять? Вам сюда. Основная валюта — *event tickets*, магазинная стоимость — 1\$, рыночная — 0,85\$.

Casual Room — с виду знакомая вам комната, но с новыми возможностями. Играть *constructed* можно на разных уровнях сложности, которые определяются исключительно силой ваших виртуальных оппонентов. Появляется возможность играть во всяких Двухголовых Гигантов или Императора. Есть возможность собрать драфт "для своих" или даже поиграть бустер на бустер.

1700 Room — это комната для тех, кто набрал хотя бы в одном формате рейтинг 1700. Чуть больше призы на турнирах, значительно реже народ собирается их играть.



▲ Вот так выглядит повторный просмотр сыгранного матча. Это лучший из известных мне способов посмотреть на свою игру со стороны!

Турниры, или первый способ заработать

Хочу отметить, что единицей измерения в онлайн-экономике является не доллар, фунт или иная валюта, а *event ticket* (в дальнейшем — просто тикет). Этот самый тикет стоит 1\$ и требуется для оплаты участия в турнирах. А еще за 10-11 тикетов можно купить драфтовый набор из трех бустеров.

Попасть на турнир вы сможете из **Expert View**, зайдя в **Sanctioned Tournaments** и далее в **Draft 8-player**, **Constructed 8-player** или **Premier Events**, в зависимости от вашего настроя. В любом турнире вам нужно будет сначала оплатить его стоимость, а затем дождаться, пока семь других игроков изъявят желание на него записаться. Стоимость любого драфта — 3 бустера сетов, на которых играется данный турнир, плюс 2 тикета. Участие в *constructed*-турнире обойдется вам в 5 тикетов. Формат турнира в **8-player** комнатах — *single elimination*. Это значит, что, проиграв один матч, вы выбываете из соревнования. Так как в обеих комнатах играют турниры строго на 8 человек, то легко догадаться, что после первого тура остается 4 участника, после второго — двое, и в итоге — один победитель. В **Premier Events** вы играете *swiss*

Незнание законов не освобождает от ответственности

Есть такая штука в MTGO — *Code of Conduct*. Это, чтоб вы знали, свод принятых вами соглашений и правил поведения, которым должны следовать все игроки. Если вам они не кажутся логичными, справедливыми и т.д. — это еще не повод их не соблюдать. Вообще, на их нарушение смотрят сквозь пальцы, за вычетом случаев, когда нарушение правил ведет к ущемлению интересов других игроков или к нарушению уголовного кодекса. Наказание за серьезные нарушения одно — закрытие вашего аккаунта.

К примеру, если вы украли номер кредитки и решили закупиться с нее бустерами, то не удивляйтесь, если ваш аккаунт со всеми картами, тикетами и прочими ценностями будет закрыт. Или вы рекламируете свой любимый сайт, вывесивая ссылки во все попавшиеся вам под руку чаты. Аккаунт, конечно, не закроют, но на пару дней выкинуть могут. Если первый пример довольно очевиден, то во втором случае действие ваше кажется вполне невинным и никому ничем не угрожающим. Но и это запрещено правилами. Учитесь матчасть.

draw формат, в просторечье — "швейцарку". Минимальное количество игроков для начала турнира — 24. Здесь вы вольны играть столько туров, сколько длится турнир, даже если проиграете все вчистую. Но помните, что призы достанутся только лучшим восьми игрокам, причем по итогам *single elimination* для топ-8.

Зачем платить какие-то тикеты, если можно играть все то же самое в **Casual Room** бесплатно? А затем, что на турнирах вам полагаются призы, если вы их выиграете. Сейчас призы распределяются 4-3-2-2 бустера по местам с 1-го по 4-ое соответственно. То есть, выиграв первый тур в *constructed*-турнире, вы уже окупите свое участие, а после второй победы — уже вышли в плюс. На драфте вы тоже не останетесь в минусе, одержав одну-две победы. Ведь вскрытые карты никуда не денутся!

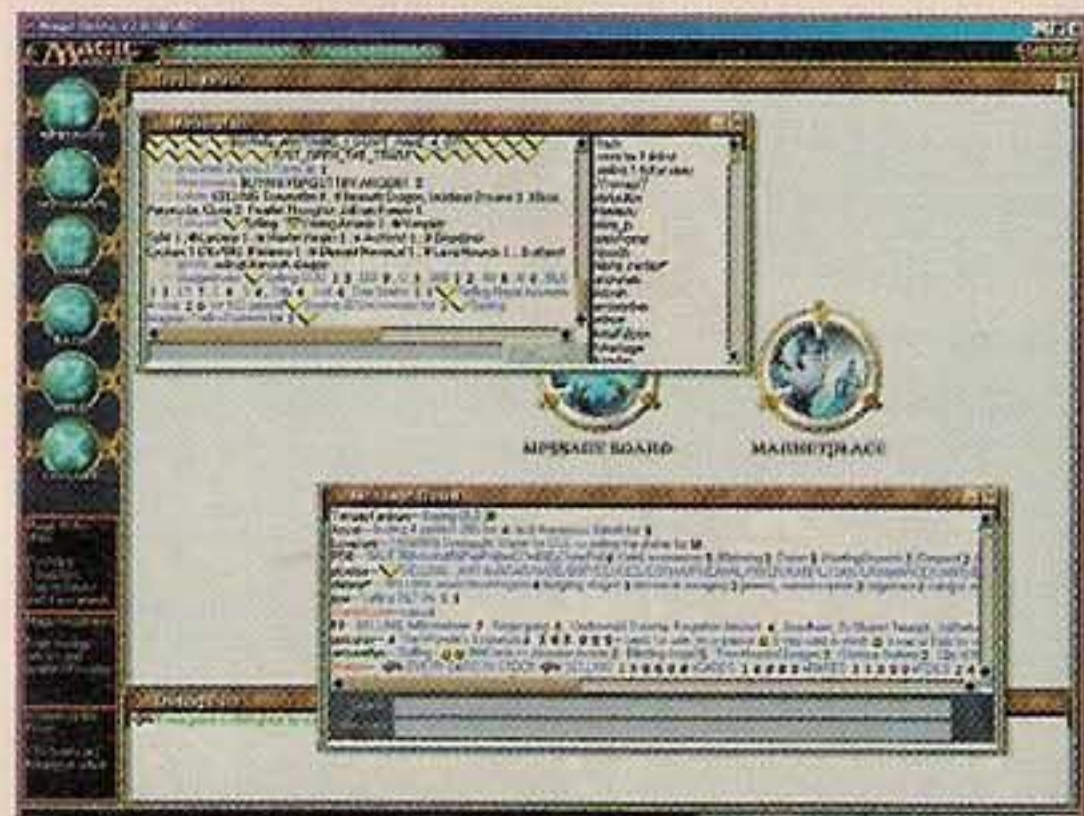
Теперь, собственно, о том, как обеспечить себе безбедную старость. В связи со сменившейся призовой политикой MTGO сейчас больше ориентирована на тех, кому дорог сам процесс, а не результат. Так, играя в **8-player** комнате драфты, вы никогда не сможете уйти в плюс, не занимаясь торговлей картами, о которой чуть позже. Ибо, даже выигрывая турнир на 8 игроков, вы получаете всего 4 бустера, что чуть-чуть больше вложенных затрат. Но и много проиграть вам не удастся, если не прилаживать к этому особых усилий. Таким образом, играть драфты имеет смысл ради удовольствия, поднятия своего уровня или обретения недостающих карт.

Остается *constructed*. Дело в том, что для игры в этом формате вам потребуется колода, как и в настольной "Магии". И эти карты проще всего достать на вторичном рынке. Цена будет варьироваться от 50, для игроков со скромными запросами, до 300 и выше, для желающих поиграть в *online extended*. Предположим, что вы собрали сильную колоду, да еще и умеете ей играть. Тогда, если каждый первый из двух турниров вы выигрываете, а второй — сдаете в

первом туре, то фактически 4 бустера обходятся вам в 10 тикетов. Чуть лучше, чем на драфтах, но все равно довольно паршиво. Берем более оптимистичную проекцию, в которой мы из 4-х турниров в одном выиграли, в другом проиграли в финале, в третьем вылетели в полуфинале и в четвертом — вылетели сразу. Вот вам потраченных 20 тикетов и за них 9 бустеров, что есть плюс 10-11 тикетов. И это за 9 туров, которые в лучшем случае шли 4-5 часов, а в худшем — часов 7-8. Может, лучше устроиться на нормальную работу?

Есть еще **1700 Room**, там все то же самое, только *constructed* стоит 6 тикетов за участие, а призы и там, и на драфте — 9 бустеров первому месту и 5 — второму. Если попадать в одном из двух турниров в финал, то 7 бустеров за 10 тикетов выглядят значительно лучше. Но беда в том, что, несмотря на гипотетически более высокий уровень игры в этой комнате, собираются эти турниры чрезвычайно редко.

Вывод такой: играть в небольшой плюс не так уж и сложно, а вот чтобы зарабатывать приличные деньги, нужно быть очень и очень хорошим игроком. То ли дело раньше, при старой призовой политике...



▲ Вы купите слона. Нет, вы все-таки купите слона!

Торговля, или второй способ заработать

Если вы хотите что-то купить или продать, то вам прямая дорога в **Trading Post**. Внутри вас ждут две комнаты — аукцион (**Marketplace**) и доска объявлений (**Message Board**). Смысл у них один — участники сообщают о своем желании избавиться либо приобрести что-то из карт или бустеров за определенное число тикетов. Задача человека, желающего на этом заработать, — дешево покупать и дорого продавать, причем в больших объемах. Если вы способны

Верните деньги обманутым вкладчикам!

Итак, рядовая ситуация — в разгар турнира, оплаченного кровно заработанными бустерами и тикетами, упал сервер. И не поднялся. Или поднялся, но турнир ваш отменил. Что делать? Можно биться головой о стену, можно жаловаться на судьбу, можно просто плюнуть на это. Но лучше всего — найти номер турнира и прочие необходимые реквизиты (<http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/tspage>), а затем написать в techsupport@wizards.com. Если правильно объяснить ситуацию, то вы почти наверняка получите компенсацию. Обычно это часть стоимости турнира. В любом случае, хуже вам не будет.

Давайте знакомиться!



Всем моё большое ЗДРАВСТВУЙТЕ!

Меня зовут Вова, друзья называют просто Эпицентр. Наверно, потому что я всегда в центре, а точнее, в эпицентре всех интересных событий. Именно я нахожу новые интересные места в нашем городе и привожу туда своих друзей. Я дорожу своей репутацией, и всё, что я рекомендую своим друзьям, подвергается тщательному анализу. Проще говоря: «Слушайте сюда! Плохого не посоветую!». У меня много друзей по всей России, в Беларуси и есть даже парочка в Украине.

Дело было так...

Однажды раз, бродя по улицам Москвы, в поисках чего-нибудь новенького, я зашел в магазин и увидел такую картину...

Около 20 толпились вокруг стола, что-то жарко обсуждая и вертя перед друг другом какими-то карточками. Мне стало интересно, что же вызывает такой бурный интерес у этого десятка молодых людей, я подошел поближе.

Демонстратор сразу же занялся тем, чтобы мне поближе попала цветная карточка, и предложил рассказать, в чем состоит суть игры.

«Ах, игра! Вот, что ЭТО такое! Играть я люблю!!!» — подумал я и покорно согласился. Демонстратор начал свой рассказ...

Картина маслом

Сегодня в нашем магазине проходит презентация Коллекционных Карточных Игр (ККИ).

Все Вы держите сейчас в руках карточку, на каждой изображена какая-то картинка. Это не просто картинка, это уменьшенная мини-картина художника. Самые известные художники трудились над этими карточками. Посмотрите, на карточку соседа. Вы увидите, что на ней изображена другая картинка. Существует более 100 тысяч разных карточек, постоянно издаются новые! Карточки бывают обычные (common), редкие (uncommon) и очень редкие (rare). Стоимость отдельных карточек может достигать до 5 тыс. долларов США. Но уникальность их состоит не в этом. Эти карточки можно не только коллекционировать. Ими можно играть!!!

Мы такие разные, но все таки мы вместе. Существует много разных ККИ, они различаются предысторией, правилами и стратегией. Вы сможете подобрать себе игру по вкусу. Будь то игра по мотивам нашумевшего блокбастера, или по сюжетам любимой книги в стиле фэнтези, или на основе популярной компьютерной игры — вы никогда не спутаете ККИ ни с одной другой игрой!

Что же их объединяет? Правильно! Карточки! Основу каждой игры составляют карточки! Посмотрите на свою карточку. Она имеет не только потрясающую картинку, но и своё уникальное свойство, которое помогает одержать победу в игре.

Колода колоде рознь

Вторая особенность всех ККИ — это то, что каждый играет своей колодой. Обычно колода состоит из 60 карточек. Вы можете положить в свою колоду любую карточку из данной игры, одновременно закладывая свою неповторимую стратегию. Все игры разработаны таким образом, что не существует однозначно победной стратегии. Даже, если у Вас будет колода чемпиона мира, но не будет его стратегии, то выиграть Вы ей не сможете. Это как

хорошая клюшка, она помогает в игре, но если Вы не стоите на коньках — проигрыш обеспечен. Соберите свою уникальную колоду и знайте: Ваш соперник тоже не дремлет! За всю 10-летнюю историю игр не зафиксировано ни одной одинаковой партии!!!

Почетное первое место

Третья особенность ККИ — это турниры! Абсолютно по всем ККИ проводятся турниры. Турниры — это лучшее, что может быть в жизни игрока. В ККИ всё как в большом спорте: Чемпионат России, Чемпионат Европы и наконец — Чемпионат Мира с призовым фондом более 200 тысяч долларов! Играв в клубах, Вы можете выиграть путевку с оплаченной поездкой на международные чемпионаты. Теперь предлагаю познакомиться с этими играми поближе. Сейчас я научу Вас играть в «Magic: The Gathering». Эта игра — прародительница всех имеющихся Коллекционных Карточных Игр. Это самая популярная ККИ в мире...

Попробуй и тебе понравится

Затем демонстратор предложил мне сыграть пробную партию и я согласился. Оказалось, всё очень интересно, но запутано. Я не был бы Вовой Эпицентром, если бы во всем этом не разобрался. Когда демонстратор закончил работу, я устроил ему допрос с пристрастием. Я выяснил, что в России это направление игр достаточно новое (около 5 лет), а во всем мире играют уже больше 10 лет. Первая ККИ (Magic: The Gathering) была создана в 1993 году американским профессором математики. Теперь в неё играют 6 миллионов человек более чем в 52 странах мира. В Китае игра признана интеллектуальным видом спорта, как у нас шахматы.

Турниры по ККИ проводятся в специальных клубах, которые имеются почти во всех крупных (и не очень) городах России и Украины. Есть клубы в Москве, в Питере, в Киеве и других городах. Я попросил дать мне адреса всех клубов, чтобы рассказать о них своим друзьям. Если кого интересует, где в городе находится клуб ККИ, напишите мне, я Вам отвечу (109029, Москва, а/я 29). Если в Вашем городе не зафиксирован такой клуб, не расстраивайтесь! Покупайте игры, тренируйтесь с друзьями и приезжайте играть на турниры в ближайший город, где они проводятся. Может, именно Вы станете следующим чемпионом Мира. Всё, что Вам нужно — это голова на плечах (придется пошевелить извилинами), достойный соперник и колода карт. Что я сделал дальше? Конечно же, пошел в ближайший клуб ККИ, чтобы подробнее познакомиться со всеми играми! Но об этом в следующий раз.

PS: Если не любите ждать, то можете сами идти в разведку.



Коллекционные Карточные Игры

MAGIC
The Gathering®

Magic: The Gathering — это золотой стандарт индустрии коллекционных карточных игр. Ежедневно в специальных клубах собирается Элита интеллектуальной молодежи, чтобы насладиться легендарной игрой.



WARHAMMER
40,000

WarHammer 40.000 — это первая игра на русском языке, выполненная в лучших традициях жанра коллекционных карточных игр. Участвуй в СуперАкции «Марс Атакует»! Получи два стартовых набора по цене одного!



WARCRY

WarCry. Не знаешь с чего начать? Начни с WarCry! Самые легкие правила в сочетании с увлекательным игровым процессом доставят тебе море удовольствия холодными зимними вечерами!



STAR WARS
TRADING CARD GAME

StarWars — это игра для настоящих джедаев, ценителей космических сражений и гурманов интеллектуальной игры.



POKÉMON

Pokemon — это игра для детей всех времен и народов. Игра для тех, кто выжил после всемирного нашествия покемонов и сохранил способность здраво мыслить и быстро соображать. Проверь, уцелел ли ты!?



Harry Potter
TRADING CARD GAME

Harry Potter — это твой билет на паровоз Хогвартс-Экспресс. Ты сможешь сам побродить по коридорам школы Магии и Волшебства. Эта игра круче, чем полеты на Нимбусе 2000!



Все эти игры Вы всегда можете приобрести в наших клубах Интеллектуальных Настольных Игр или заказать через наши сайты:

www.sargona.ru
www.sargona.com.ua

Вырежи купон с адресами клубов, приди в клуб и получи подарок!
акция действительна до 31 января 2004 года.

Наши игровые клубы:

Москва:
«Портал», тел. (095) 248-49-03
м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1,
«Одиссея», тел. (095) 493-98-48
м. Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1,
Санкт-Петербург:
«Саргона», тел. (812) 445-10-54
м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1,
Киев:
«Легенда», тел. (044) 461-31-61.
м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б,

Вход в клубы и обучение играм
БЕСПЛАТНО



Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона (С) 2000.

Всегда на связи.
Вова Эпицентр.
mail@sargona.ru

Альтернативные способы получения аккаунта

Помимо оформления с собственной кредитки или через купон боксовой версии, аккаунт еще можно купить на *e-bay* или попросить товарища оформить его за вас. Объясняю, почему этого делать не надо.

Во-первых, в обоих случаях вы и тот, кто вам помогает, нарушаете *Code of Conduct*, что само по себе может служить поводом к удалению вашего аккаунта.

Во-вторых, считается, что все аккаунты, оформленные с одной карты, принадлежат одному человеку. Соответственно, если один из них будет удален за какой-либо проступок, то и все остальные последуют за ним. Доказывать свою невиновность, начиная с признания в нарушении правил — как минимум признак плохого тона.

быстро ориентироваться на этом рынке, имейте достойные карточные ресурсы и обладаете неограниченным запасом времени, то добро пожаловать в сетевую торговлю. Однако даже если вы не видите себя в роли барыги с толстым виртуальным альбомом, вам все равно придется покупать и продавать. Так, для новой колоды вам понадобятся новые карты, а по итогам выигранных турниров вы наверняка захотите продать излишки бустеров.

Несколько советов по торговой навигации.

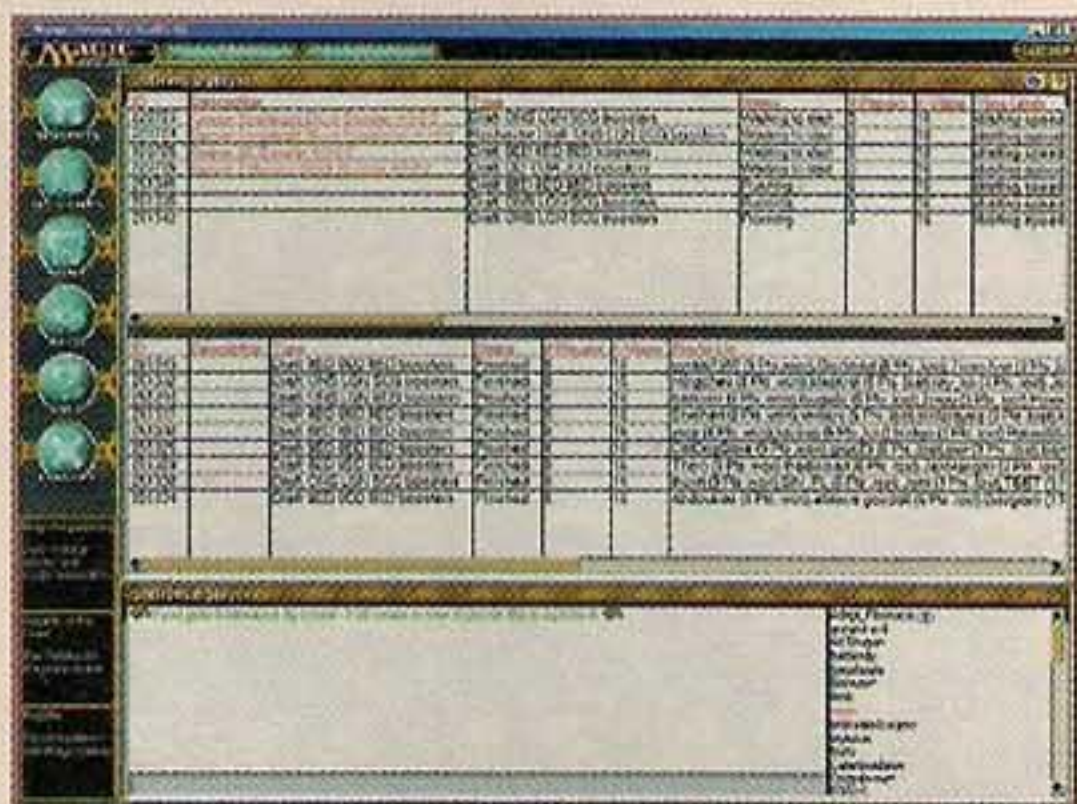
Во-первых, забудьте о цене карт в реальной "Магии". Здесь все не так. Самый простой способ определить цену карты — это посчитать среднее между ценой ее продажи и покупки.

Во-вторых, учитывайте динамику развития рынка. Например, в первые дни после релиза нового сета карты из него стоят запредельные суммы. Спустя месяц-другой вы уже не найдете *rare* ценой выше 3-4 тикетов. А спустя год, когда выйдет новый блок, цены снова возрастут. Еще на этот рынок влияют новые колоды. Вот прошел чемпионат с новым сетом, и сразу все бросились собирать колоды победителей!

В-третьих, не тратьте много времени на торговлю. Если вам не хватает одной карты в вашу колоду, общей стоимостью тикетов в 200, то можно и переплатить за нее тикет-другой, а не сидеть часами в ожидании доброго мецената.

Тенденции развития

За полтора года существования в *Magic Online* пару раз сменилась призовая полити-



▲ В этой комнате всегда есть с кем пообщаться. Даже если смотреть на нее в табличном режиме.

ка, значительно улучшился интерфейс, прошли релизы пяти сетов, состоялся первый онлайн-турнир *Magic Invitational*, первый виртуальный игрок отобрался на *Чемпионат Мира*, да еще много чего случилось. Все эти изменения привели к тому, что теперь простые игроки могут не бояться встречи с суровыми спортсменами, а последним немного радости будет от победы над очередным любителем. Несмотря на то, что сама игра по-прежнему поощряет магов высокого уровня, теперь им нет смысла проводить в Сети массу времени, пытаясь заработать лишнюю сотню долларов. Проще и важнее готовиться к очередному *Grand Prix* или *Pro Tour*.

В то же время простые смертные не остаются в накладе. Среднего уровня игры вполне хватает, чтобы держаться на плаву и не особо тратиться на любимое хобби. *MTGO* с самого начала была создана для возвращения старых и привлечения новых игроков в карточную "Магию". Если вы живете вдалеке от крупных магических сообществ или просто не имеете возможности регулярно играть турниры в клубах, то *Magic Online* создана для вас.

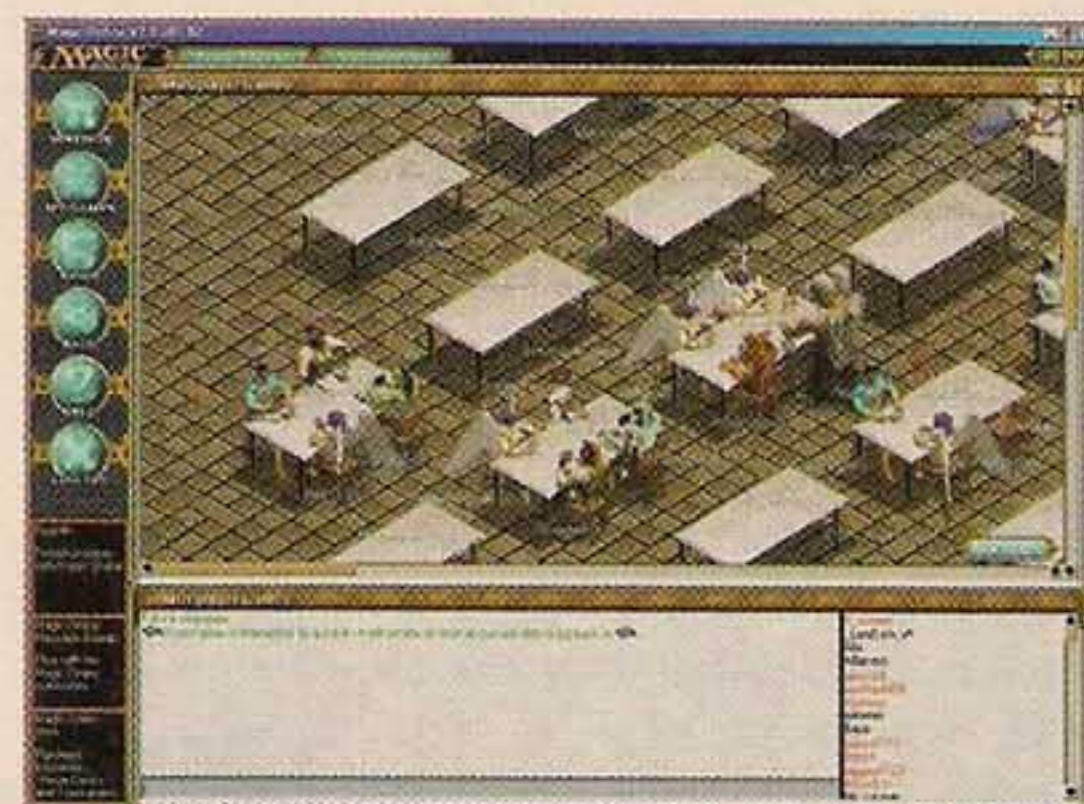
Более того, если изначально игра создавалась под тех, кто уже знаком с правилами, то теперь ставка делается и на таких, кто настоящих карт в глаза не видел. Именно для них предназначены комнаты *Slide Show*, *Tour* и *Tutorial*. А в ближайшем будущем планируется добавить искусственный интеллект в игру. Битва с компьютерным противником, может, и не столь интересна, но зато у него есть некоторые преимущества перед реальным оппонентом. Он не начинает стонать и плакать, что его преследуют плохие раздачи; не тормозит по пять минут над каждым ходом; не исчезает из-за обрыва связи; и еще его можно обругать последними словами, и он не пожалуется на вас Адептам!

Подводя итог

В целом, игра прошла проверку временем и доказала свою состоятельность. Главным критерием этого может служить то, что количество постоянных игроков постепенно увеличивается (несмотря на регулярные технические труднос-

ти). Да и сами *Wizards of the Coast*, со слов Рэнди Бюхлера, весьма довольны результатами этого проекта.

Начну с хорошего — с достоинств игры. Весьма скромные системные требования, простой и понятный интерфейс, строгое соблюдение правил игры, весьма солидные возможности сортировок и статистик в *Deck Editor* и *Collection*, большое количество поддерживаемых игровых форматов.



▲ Так выглядит графический режим игровой комнаты.

Теперь к недостаткам. Большую часть кнопок во время дуэлей приходится нажимать мышкой, хотя давно следовало перенести часть из них на горячие клавиши. Регулярные ошибки при выпуске новых сетов говорят о серьезном недостатке проводимого тестирования. Уж это за два с лишним года (со времен выхода бета-версии) можно было наладить. Нестабильность сервера тоже особой радости не добавляет.

Кроме того, для игры в "Магию" (что настольную, что онлайн-версию) необходим базовый минимум английского языка. Русской версии игры пока нет даже в проекте "Визардов".

Ну да хватит о грустном. Хорошо уже то, что "Магия" постепенно завоевывает сетевые просторы. Надеюсь, что за следующий год *Magic Online* сделает столь же значительные шаги в своем развитии, и мы, наконец, увидим действительно крупные турниры. Удачи вам и до встречи на интернет-просторах! ■

Новости настольной "Магии"

А что это мы все об онлайн-да об онлайн? Немало интересного произошло и в реальной *MTG*, где играют картонными колодами.

Мировые новости начинаются с трех *Grand Prix* формата *Mirrodin Limited*. Проходили они в Сиднее, Канзасе и Лионе. Победителем в Сиднее стал Andrew Grain, а единственным известным игроком, занявшим высокие позиции, был Итару Ишида (на четвертом месте). В Лионе победа досталась Яну Хэмону. В Канзасе тоже не дети играли: в топ-4 Антонио да Роса, Натан Хейс, Бен Старк и Брайан Киблер.

Конечно, нельзя не отметить прошедшие в формате *Standard Constructed* 25-26 октября *States Championship*. Эти турниры традиционно открывают новый формат. *Astral Slide*, *Affinity deck*, *MBC*, *UW-control*, *Zombie* и *Goblins* — вот наиболее популярные и успешные архетипы нового формата.

А в это время в России маги тоже не дремлют. 18-19 октября прошел Первый Открытый чемпионат Нижнего Новгорода. Формат турнира — *Mirrodin Buster Draft*. Итоги таковы: первый — Энди Бойко, второй — Алекс Смородин, третий — Рустам Бакиров, четвертый — Антон Бобров. Всем 36 участникам удалось сыграть два драфта по *Mirrodin* в первый день, а топ 8 получили еще один шанс открыть себе любимые *rare* во второй день.

26 октября в Москве прошел *Pro Tour Qualifier Amsterdam*, собравший на одного человека больше, чем предыдущий турнир. По традиции осенних *PTQ*, победителем стал известный украинский игрок Юрий Коломейко. В финале ему противостоял Рустам Бакиров. Остальные полуфиналисты — Владимир Ветров и Матвей Цзен.

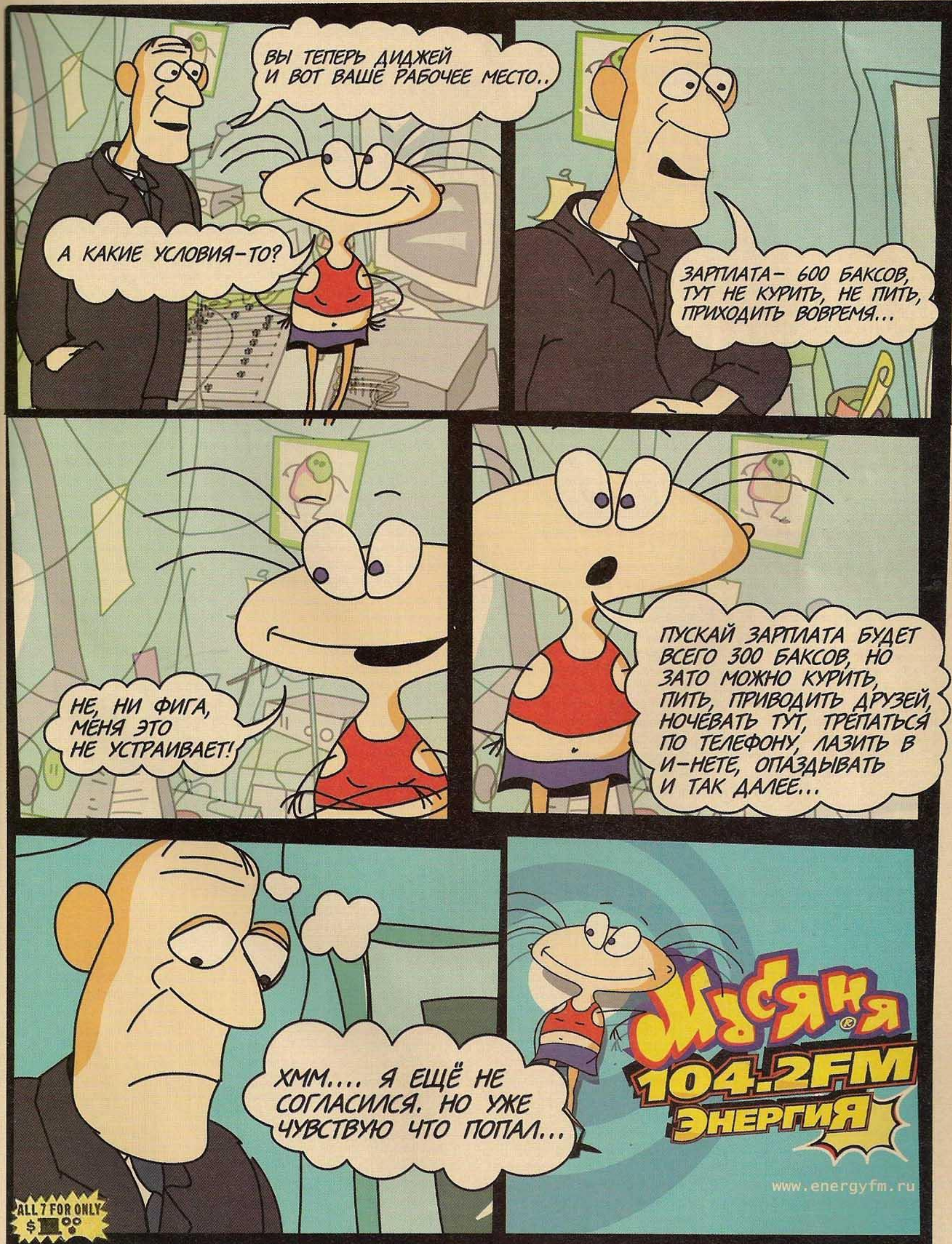
В начале ноября состоялся Открытый Чемпионат Санкт-Петербурга, который выиграл Владимир Ветров. 2 место у Антона Миссы. Победитель едет на *Pro Tour Amsterdam*.

Тем временем журнал *Sideboard* объявил о закрытии своей печатной версии. 49 номер стал последним в его истории. Онлайн-версия отныне будет заниматься обзором чемпионатов, а стратегические статьи будут выходить на другом сайте — *MagicTheGathering.com*.

...у "Dynamic-Tech" machine has
already helped thousands of other fel-
ows become real hi-men in double-

NOW, CHARLES ATLAS, Dept G120 113 E
23rd St., New York, N.Y. 10010.

МАСЯНЯ УСТРАИВАЕТСЯ РАБОТАТЬ НА РАДИО !!!





Дмитрий Тарабанов
<http://tarabanov.by.ru/sf>

Двое у разбитого корыта

Иллюстрации Александра Еремина

— Время. Да где столько времени наберешься? Я же его не мешками разгружаю...

Из трубки, неплотно зажатой между плечом и подбородком Андрея, доносилось искаженное старыми аппаратами аналоговой АТС сопение Влада, точно ему несколько секунд назад дали под дых, и сейчас он с ощутимыми трудностями восстанавливал дыхание. Андрей не замечал этих вздохов. Он отстукивал свободной от мышки рукой гневное сообщение партнерам по "КС", а фразу про "время" успел сообразить, пока камера обзора крутилась над его растерзанным телом, совершая традиционный ритуал.

Наконец Влад заговорил:

— Тогда, может быть, встретимся в четверг? Вечером. — Не получив опровержения, типа "Negative!", голос товарища по ту сторону тернистой линии затормозил, застыл: — У меня два тома твоего Васильева, сколько держу, надо вернуть. Уже три раза перечитал, пылью покрывается... Дебютный роман Овчинникова надыбал. Шикарная вещь! А говорили, что он только рассказчик... Я тебе его "Последнюю тысячу" в "Если" подбрасывал, помнишь?

Андрей, убедившись, что за углом нет террориста со световой гранатой в руке, буркнул:

— Помню.

Влад обрадовался. Должно быть, там, в нескольких кварталах севернее или южнее, — поди разберись, где в городе север, а где юг, — он вспомнил простую истину, усвоенную на уроках психологии: если долго заставлять человека отвечать положительно, его, в конце концов, удастся убедить.

— А я программу новую написал. Надо было по работе: так, кормушка для канцелярских крыс. Когда доработал, — ну не могу халтурить, не дорабатывая! — смотрю: беспрецедентный случай, не имеющий аналогов в сети. Как на пиратских дисках: "Проверено: вирусов нет!"

Автомат в руках Андрея задрожал, затрясся, якобы выплевывая пули. Горстка черных пикселей вдалеке, по неосторожности угодившая в красный концентрический иероглиф прицела, брызнула псевдокровью и осыпалась на пол.

"Попался!" — подумал Андрей, без особого триумфа; а вслух сказал:

— Хорошо, зазипуй и шли мне на ящик.

Голос Влада пропитался удивлением, в этот раз он прозвучал уже чуть громче помех.

— Не поинтересуешься, что отличает ее от остальных?

— Я же сказал: зазипуй и пришли. Сам посмотрию.

Влад не ответил. Даже сопеть прекратил. На мгновение статические помехи тоже стихли, и из трубки донеслось далекое и приглушенное церковное пение. Это показалось Андрею почти мистичным, потусторонним — потом сильный голос диктора "радиоточки", которую, как известно, лучше ловить старыми телефонами, превратил мистику в мистификацию — и стал восприниматься не более чем очередной эфирный раздражитель. Очеловеченная помеха.

— Не пришло.

Андрей комбинацией клавиш затарился оружием, каким можно было без проблем взять любое правительственное здание, а не горстку террористов в культурном ацтекском заповеднике.

— Ладно, — вздергивание плечами, трубка чуть не выскальзывает из ненадежного зажима. — Денег на счету нет?

— Из принципа.

— Какого такого принципа?

Влад снова не торопился отвечать, заполняя эфир сопением. Андрею до рези в груди захотелось подколоть его фразой "Тормозишь, ресурсов не хватает?", но он либо сдержался, либо не стал расходовать собственную оперативку на товарища, когда в локальной сети кипела настоящая война, — чтобы кто-то другой

зеленым транслитом в уголке экрана не намекнул ему на ту же проблему.

— Из принципа наглядности.

— Чего?

— Если мы начнем переписываться, мы перестанем друг другу звонить. Забудем голоса, как сейчас с трудом восстанавливаем в уме внешность.

— Тыфу ты! — незамысловато выругался Андрей, перехватив рукой трубку так мастерски, что этот трюк можно было безбоязненно показывать в цирковой программе "Шапито". — Какая разница! Главное — обмен информацией. Хотя дискетами начнем махать с электронными письмами — уже общение.

— Лучше дискетами, — отозвался Влад. — Существует вероятность случайного рукопожатия.

— Нет, Влад, погоди. — Андрей смотрел в спины оставляющих его соратников. — Ты только подумай, откуда у нормального, работающего человека берется время? Да из ниоткуда! Его в принципе нет, его приходится выкраивать с линейкой, себе в ущерб. Я за хлебом бегаю трусцой, пью теплое пиво, потому что охлаждать некогда — а когда ты меня последний раз подстриженным видел? — Андрей осекся. — Ну, нет его... времени, в смысле. Ни на зарядку, ни на разрядку... и на разнарядку тоже нет. О каких таких встречах может идти речь?

Молчание.

— Знаешь что? Давай пошлем к черту традицию о встрече на "нейтральной территории", и ты просто завалишься ко мне в гости. Посидим у компа, как... — А чем же они занимались в "старые добрые времена"? Тогда ведь ни "КС", ни локалки не было. Андрей ровным счетом не мог ничего вспомнить. Что делали? Скучали, наверное... — Короче, заходи.

Товарищ с той стороны ответил без задержки, словно все предыдущие паузы копил силы и лелеял в уме фразу, короткую, нама-

щенную ядом — одним словом, жалкую. От "жало".

— Времени нет. Извини.

Поглядев ошарашенно в засаленные отверстия динамика, Андрей пожал плечами и бросил трубку на аппарат. В тот же самый момент экран окрасился красным, а над трупом спецназовца, аватары Андрея в виртуальном мире, довольно вытянулась фигура террориста, уставшего ждать пришествия горы к Магомету.

"Resursoff ne hvataet?" — мигнула надпись на экране.

Андрей, выведенный из себя несложившимся диалогом, притянул клавиатуру и принялся печатать ответ. Неожиданно экран дрогнул, свернулся в прямоугольник, занимая скромное место на рабочей панели.

Аккуратное серенькое окно сообщило о том, что локальная сеть, выражаясь простым и ни к чему не обязывающим пользовательским жаргоном, "упала".

От падения сетки еще никто не умирал. По крайней мере, сразу. Скорую медицинскую помощь и службу газа можно было вызвать только по телефону, современные коммуникационные технологии не торопились приходить в дома с белыми потолками, не в той стране живем. А "упавшую" сеть администраторы восстанавливали с усердием и быстротой работника ЖЭКа, которому поручили заменить вырезанный на цветной металл телефонный кабель.

— Козлы, блин, — пробормотал Андрей вычитанную где-то фразу, пока добирался из комнаты в кухню. В холодильнике он нашел ни много ни мало две сосиски, и ввиду того, что при варении те могли разбухнуть и, треснув, вывернуться наизнанку, съел их сырыми. Голод в желудке сменило противное жжение, виной которому явно была зарубцевавшаяся язва, считавшаяся до последнего гастроэнтерологического наблюдения безобидным гастритом. Пус-



тив вслед две чашки холодного кваса, Андрей испытал облегчение. Жжение прекратилось.

Вернувшись в комнату, за компьютер, Андрей покрутил на языке изобретенные несколько минут назад фразы. "Я за хлебом бегаю трусцой, пью теплое пиво..." Да сейчас, в век холодильников и кондиционеров в каждом газетном киоске, теплое пиво превратилось в мираж, морок. Откуда он его взял, теплое пиво? Приснилось оно ему, что ли? И почему Влад так вздурлся, засопел бурливо... Что-то из Пушкина, это "бурливо".

Вспомнив умещающийся на ладони миниатюрный четырехтомник обшитых берестой сказок Александра Сергеевича, Андрей дрогнул. "Сказки" ему подарил Влад, четыре... нет, три года назад. Символический подарок, только как его понимать? А может, и не было никакой символики вовсе, так обычно случается. Даришь девушке амулет из оникса и приговариваешь: "Это камень вечной любви". После этого можно ожидать не то чтобы любви до гроба, но, по меньшей мере, четыре месяца теплых взаимоотношений и наивной девичьей привязанности.

Андрей потянулся к трубке. Вызвав окно телефонного справочника, ткнул курсором в номер Каффса. Из локального окружения Каффс был самым ответственным и на падение реагировал болезненней остальных. Потому и ругаться должен был пуще и гуще.

Телефон оказался занят. После двух попыток Андрей попробовал дозвониться к Навигатору. У

того тоже было занято. Та же ситуация повторилась с Чеченцем и СССР. Загруженность линии можно было истолковывать двойственно: либо игроки обсуждали лихой поединок, либо, подключившись через удаленное соединение, давали матч-реванш.

Запрыгнув на крышку нижнего отдела "стенки", Андрей достал покрытую пылью коробку с внешним модемом. По негласной договоренности, модемы никто из локальщиков не продавал, на случай, если все рухнет к чертовой матери. Те, кто продали, надеясь на бесперебойный доступ к глобальной сети, успели о содеянном пожалеть и перестраховались самими дешевыми внутренними, позволяющими выкачать минимальное количество писем с ящика и послать анонимную жалобу администратору. Звонить всем было лень.

Присоединив штекер к порту и перезагрузив компьютер, Андрей с ностальгией вслушался в поскрипывания и попискивания модема, знакомые ему еще с тех времен, когда компьютерным миром заправляли БК, а информацию переносили исключительно при помощи магнитных кассет. Тогда приходилось сидеть с отверткой у маленькой дырочки в "Протоне" и регулировать уровень записи. Некоторые программы запускались с четвертого раза. Некоторые не запускались вовсе. Некоторые — раз в жизни, навсегда становясь легендой.

Когда модем вошел в соединение, Андрей запустил "аську" и отослал одинаковое сообщение сразу трем локальщикам. Ответом ему была пустая строка.

Потом откликнулся Навигатор: "Ну что ты буянишь? Из КС вышиб! Теперь без звука играть придется!"

Андрей, злорадно усмехнувшись, напечатал ответ:

"А что с сетью?"

"Упала :("

"Много фрагов наиграли?"

"Я — девятнадцать. Если хочешь встравать, уже поздно. В хвосте плестись придется. Не догонишь".

"Я это... Аут оф тайм".

"Ясно. Тогда я пошел. Захочешь играть, свистни. Я сервер создам".

Андрей кивнул, словно Навигатор мог его увидеть, и потянул мышку к двум помаргивающим мониторчикам в правом нижнем углу экрана, желая разорвать соединение. Курсор не сдвинулся с места.

— Тьфу, черт, — выплюнул Андрей реминисценцию фразы про козла и блин. — Ну а тут-то что?

Мышь отчаянно заелозила на коврике, но курсор так и остался неподвижным. Андрей перезагрузил компьютер, не прекращая бормотать ругательства, "хакерские", безобидные, не имеющие ничего общего с языком, каким общались завсегдатаи летнего кафе под Андреевым окном ближе к полуночи в перерывах между мордобоем.

Перезагрузка не дала должного результата. Мышь, вопреки тщетным попыткам ее сдвинуть, сидела крепко в самом центре экрана, иногда меняя форму: превращаясь из стрелки в часы, из часов — в знак "пустого множества", из знака — снова в стрелку.

Андрей извлек шарик, протер спиртом насытившиеся грязью валлики, прощупал провод на предмет повреждения, потыкал штекером в разные порты, заново устанавливал драйвер, после чего дюжину раз перезагрузил компьютер. Мышь не двигалась.

Грех здесь не вспомнить ветеранов, которые по долгу службы сошлись с программистами всего в одном: они так же одушевляли двухкнопочный манипулятор на проводке, видя не кусок пластика, а живое существо, лучшего друга человека, сбросившего с пьедестала и кота, и собаку. Потому и те, и другие понимали под "смертью" мыши одно и то же явление — ее окончательный выход из строя.

Профессиональный — да где там профессиональный, любой опытный пользователь, мало-мальски разобранный в клавиатурной раскладке, знает комбинации "горячих клавиш". Помимо того, что это знание ускоряет процесс работы, оно дает преимущество перед ордами "чайников", которые для копирования файла проделывают сложную операцию с помощью контекстного меню — безотказный повод для насмешек.

Но даже со знанием "горячих клавиш" Андрей ощутил всю сложность работы без мыши. Прибегнув к помощи "Специальных возможностей" с издевательской иконкой, изображающей инвалида в коляске, и установив кнопочное управление курсором, он более или менее приучился к недугу. Курсор перемещался только по лучам восьмиконечной розы ветров, медленно и неуклюже.

В конце концов Андрей наплевал на неудобный "протез" и распаковал архив с "Нортон командером". Старенький и испытанный еще на "тройке" файловый менеджер заполнил экран голубой таблицей. Мизинец левой удобно лег на табулятор, и Андрей быстренько обустроил себе рабочее место, поскольку знал, что раньше следующей недели мышь у него дома не появится.

Проклятье! — думал Андрей. Сперва сетка, теперь мышь. Может, он "тройнца" где-то подцепил? Сеть нынче вульгарная и безалаберная, один у другого с винтов файлы тянут, пускают по кругу, а поди погляди, может тот косячок триппером напмаженный? И проклятый вирус один за другим съел мультимедийные устройства...

Идею следовало проверить. Андрей запустил антивирус лаборатории Касперского и терпеливо прождал полтора часа, пока программа прочесывала жесткий диск. Вопреки ожиданиям, Касперский ничего не нашел, зато потребовал обновления антивирусных баз.

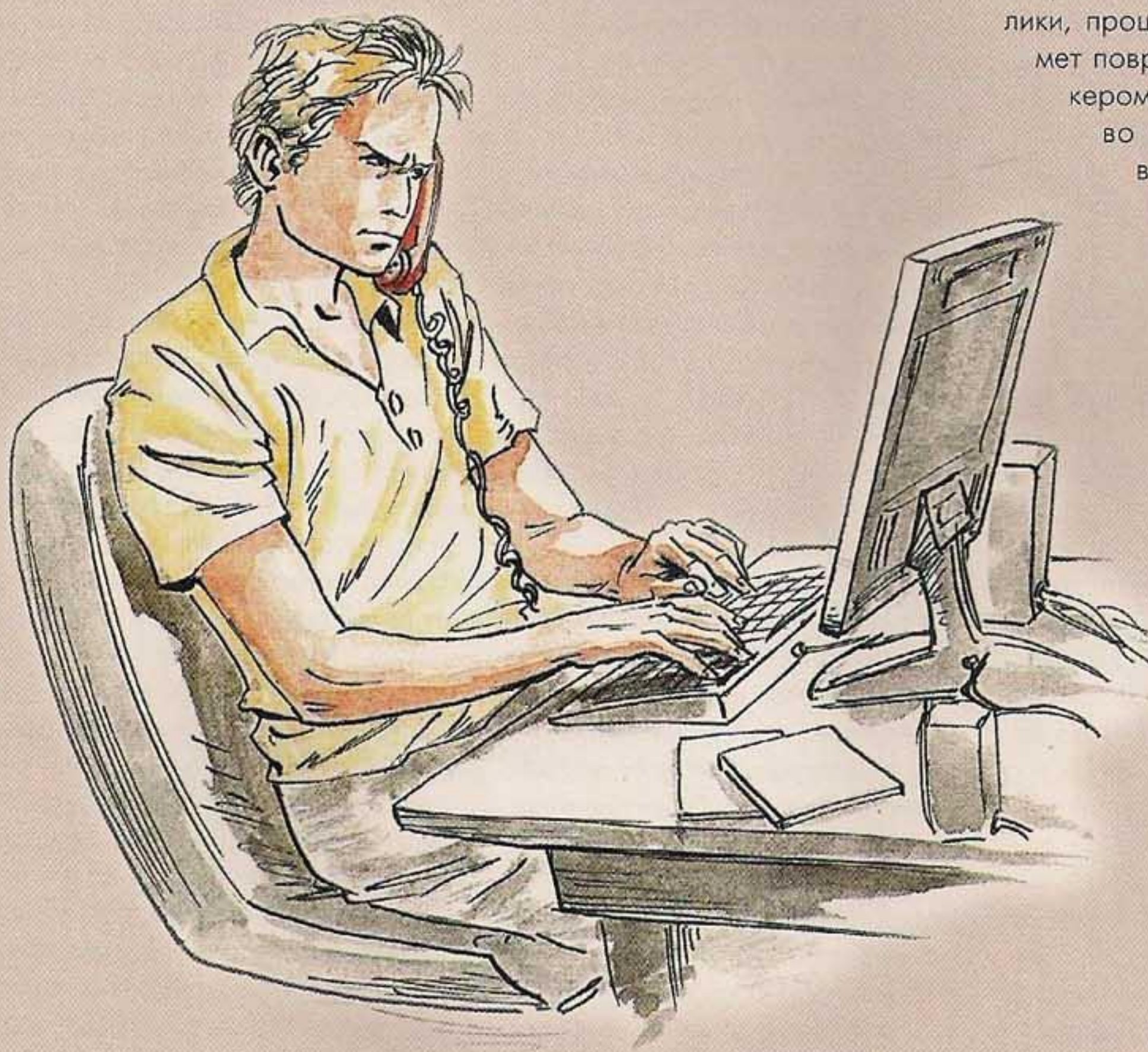
Вздыхнув, Андрей открыл "удаленное соединение". Поставил на автодозвон.

"Удаленный компьютер не может установить соединение. Проверьте правильность имени пользователя и пароля", — сообщило диалоговое окно.

— Что? — возопил Андрей, тараща на экран. — Пароль не принимаешь? Да иди ты к черту!

Он с досадой треснул по клавиатуре.

Теперь его по совершенно неясной причине не пускало в интернет. И зря, потому что всего минуту назад он решил воспользоваться предложением Навигатора. Зайти в КС без мышки, под гордым ником Ветеран, пару раз уложить кого-то в упор, заслужить уваже-





ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Двое у разбитого корыта

ние, как первый спецназовец, играющий без прицела...

А вообще, насколько Андрей знал Навигатора, предложение было неискренним, и, согласись Андрей на него, в его сторону полетела бы масса упреков. Парни из локальной сети были, вне сомнений, веселыми, но считаться друг с другом не любили. Иногда собирались попить пива, не чисто по-человечески, а так, из дани ФИДОшной традиции. Поговорить по душам с ними было нельзя, зато пострелять в спину — раздолье! Хотя в решето превратить...

Зазвонил телефон. Андрей прокашлялся, только потом поднял трубку:

— Алло? — ответил он, нарочито придавая голосу угрюмость, на случай, если Влад решил перезвонить.

— Андрюшка! — радостно пропищал женский голос в трубке. — Узнал, крошка?

— Катя... — наугад назвал Андрей.

— Ух ты! Помнишь! Ведь помнишь же? Мы с тобой под водой целовались в Коблево и провели романти-ическую ночь на сеновале...

Про сеновал Андрей не помнил. Да и давно это было. Если вообще было.

— Как дела? — спросил Андрей, чтобы не казаться невеждой.

— Отлично! — Нарочно растянутые гласные, особенно "и". Андрею шкурой чувствовал, что это "и" неспроста. — Я сейчас в маршрутке контролером работаю, ты бы знал, как все тело ноет после десяти рейсов туда — обратно...

Выслушав десяти-иминутный монолог, Андрей уяснил, зачем эта особь в юбке ему звонит. Девушка Катя вела на компьютере романтический дневник (какой маразм: слабый пол решил доверить свои мысли не тетрадке на замочке, а файловой системе NTFS!), и чтобы тайные строки могли прочесть подружки, текст нужно было как-то распечатать. На вопрос "А есть у тебя принтер, ведь есть же?" Андрей ответил замысловато, и на середине фразы плавно спустил крючок. Связь прервалась, редко ли в наше время такое случается?

Хоть он отлично знал, что девушка наверняка бы расплатилась за услугу, пусть не деньгами, а этим ноющим, которое после десяти рейсов, приглашать домой кого-то, когда его комп, его крепость, пребывала не во всеоружии, он не хотел. Нужно было все расставить по своим местам.

Трубка минут двадцать пищала вхолостую, и Андрей решил, что уже можно вернуть ее на базу. Как только он это сделал, телефон зазвонил вновь.

Сорвав трубку, Андрей прокричал:

— Это не связь прервалась! Это я трубку бросил! Ясно?

— Андрей Олегович? — спросил мужской голос.

— Да... Игорь Никифорович... — Андрей проглотил. — Извините, здесь эти... поклонницы.

— Упаси тебя Господь от таких поклонниц. Сайт готов?

Перед холодной непоколебимостью и уверенностью в собственной правоте заказчиков Андрей всегда робел, его бросало в дрожь и жар, потому что дело касалось денег, причем легких, таких, которые в любой момент могли упорхнуть к другому дизайнеру.

— К понедельнику будет готов, — пообещал он.

— Проблем никаких не возникало?

— Нет... вроде. Пока нет.

— Отлично. Тогда в понедельник утром созвонимся, договоримся о встрече. Всего хорошего.

— Всего хорошего, Игорь Никифорович! Еще раз извините за недоразумение...

Сайт! Как он мог о нем забыть! Фирма у этого Никифоровича небольшая, частная, но за страницу он обещал ответить ни много, ни мало... В общем, немало. Работы — плюнуть и растереть, но

при нынешнем состоянии компьютера — следовало приступить к нему же минут.

Комбинацией клавиш "Alt", "Ctrl" и "P" Андрей открыл окно графического пакета "Фотошоп", надеясь выбрать подходящие цвета для страницы. Но, вместо привычной радужной вариации на тему Всевидящее Око, на экран выпрыгнуло окно, сообщающее, что для запуска программы нужно как минимум 256 цветов. Зайдя в свойства монитора, Андрей обнаружил в настройке единственную графу — 16 цветов. Вместо традиционных десятков тысяч.

При перезагрузке экран стал рябым, как переусердствовавший в загорании на Крымском побережье северянин, не успевший окончательно облезть, но покрывшийся новой бронзовой корочкой.

Следующим полетел драйвер звука, потом — мультимедийной клавиатуры. Злой, как черт, Андрей нырнул в пыльное логово за монитор, где покоились в бумажных и целлофановых упаковках диски с драйверами. Вставив диск "мамы", Андрей начал методично и целеустремленно все устанавливать.

Установка требовала времени. Того самого, которое Андрей не грузил мешками и выкраивал с линейкой. И вообще, откуда нынче у пользователей ПК такая образность? После Лукьяненко?

А книжки Васильева и впрямь нужно было забрать.

Последний, самый главный драйвер материнской платы "4-in-1" потребовал десять минут. По две с половиной на каждый из четырех, выходит... Впрочем, какая разница?

В прихожей пропиликал дверной звонок.

— Катка, стерва... — пробормотал Андрей, вставая из-за стола. Уверенности в том, что это она, не было никакой, но после неприятного инцидента с заказчиком Андрею захотелось сорвать на ком-то свой гнев.

Выйдя в тапочках и одних шортах в тамбур, Андрей с вызовом спросил:

— Кто?

Если Катка, он ее обругает за закрытыми дверями. Много чести.

— Откройте... это я, — промямлили с той стороны.

Андрей хмыкнул и принял к глазку: в коридоре стоял одетый в мятую ситцевую рубашку незнакомый парень с давно не стриженными волосами. Очки в роговой оправе, сумка на боку, жиденькие бакенбарды — за уши. Сейчас скажет, что приехал сюда учиться... или лечиться, денег на обратный билет попросит, мол, такого,

как он, любой обобрать безнаказанно сможет.

— Чего надо? — беспощадно спросил Андрей.

— Вам не нужны DVD-диски — хорошего качества, лицензионные, с кассовыми фильмами? — как-то робко отвечал он. — Недорого.

Андрей сел, где стоял. Из груди рвался истерический хохот, и он не мог его остановить. Подумать только! Мечта киберпанков! Парень с ритуальным шрамированием собрал все свои дивидиски, чтобы сплавить их по дешевке и купить подержанный нейрорунт с интерфейсом управления одномо-стным почтовым вертолетом!

Распахнув дверь, Андрейглянул на чудака:

— Краденые, небось?

— Нет, все свои, — пожал плечами парень. В руке он держал пять ярких и почти не поцарапанных коробочек, наподобие карточной колоды. — "Третий эпизод", "И грянул гром", "В ловушке времени", "Эффект бабочки", "Форест Гамп-2".

— Вроде, не старье...

— Да говорю же: все новое! — вступился за диски владелец.

— А почему расстаешься?

— Нужно срочно тачку обновить, видеокарта слабая — не тянет.

— Небось, третий "Дум"? — попробовал угадать Андрей.

— Ага! — у парня загорелись глаза. — Ты тоже думаешь? Нас так мало нынче осталось, еще меньше, чем фидошников после введения поминутной телефикации...

— Нет, я больше по КС, — ответил Андрей.

Парень приуныл.

— Я у тебя ничего покупать не буду, у меня своих проблем завалом, — покачал головой Андрей. — На шестом этаже в таком же расположении, — номер квартиры не помню, — Игорь живет. Он может купить. Киноман, понимаешь ли.

— Спасибо, — невесело поблагодарил парень с дисками и поплелся вверх по лестнице.

Андрей закрыл дверь, все еще качая головой, как китайский болванчик. По пути замер возле зеркала: ну, чем не парень с дисками? Только очков и рубашки не хватает, а так — один в один. Еще бы — бутылку теплого пива...

Полоса загрузки замерла на семьдесят одном проценте и сдвигаться не собиралась. На все попытки привести компьютер в чувство машина отвечала треском динамика.

Пхнув кнопку перезагрузки, Андрей стал ждать. Вместо голубого экрана скандиска дисплей заволокла чернота, и вдоль левого края выстроились в ряд белые





косые неполноценного ДОСа. Неполноценного потому, что между этими косыми и дисковой операционной системой общего было столько же, сколько между "Москвичом" и его помятым кар-касасом, выставленным на посту ГАИ для устрашения любителей быстрой езды.

Самое неприятное обстоятельство в жизни пользователей — это полное и безоговорочное падение системы, когда жизнь в прямом смысле приходится начинать сначала.

С "Реаниматора".

Андрей открыл пластиковую коробочку, повертел в руке дифракционный диск, поиграл радугой на гладкой, почти зеркальной поверхности. И нажал "Эджект".

Коробочка, та самая подставка для кофе из старого анекдота, не выдвинулась, даже после десятка ударов по ответственной за процесс кнопке.

Паниковать было рано. Всегда существовал БИОС, из которого удавалось вернуть в строй взбунтовавшееся устройство. Но БИОС наотрез отказывался "цеплять" дисковод. Из накопительных устройств он видел всего два: жесткий диск на 150 гектар и флор, дисковод для трехдюймовых дисков.

И сейчас паниковать было рано. Где-то в стопке почивала загрузочная дискета с минимальным количеством драйверов, позволяющих отформатировать диск и установить операционную систему из инсталляционной папки на жестком диске. Только вот где?

Андрей последнее время редко пользовался дискетами, поскольку много на них все равно не удавалось уместить, а болванки упали в цене до неприличия, отдавали их почти даром — почему не взять?

— Есть! — облегченно выдохнул Андрей, когда пальцы нашарили диск с пометкой "ЗД", начертанной выдохшимся синим фломастером, подвернувшись под руку при прошлой установке системы. Скорчив дискету флору, Андрей поправил кое-что в БИОСе и, перезагрузив машину, стал ждать появления нормального ДОСа.

Вместо приятных, успокаивающих строчек загрузки на экран выскочила надпись: "Invalid disc!". Не веря своим глазам, Андрей повторил операцию.

"Invalid disc!"

— Да не может быть! — Андрей ударом вернул дискету, и, вертя между пальцами, принялся думать, почему та не работает.

Когда понял, почему — у него отнялись ноги. Он же наработки сайта туда сбрасывал! Месяц назад! Тогда как раз закончились пустые болванки...

Он пересмотрел оставшиеся дискеты, но ни одна из них не оказалась загрузочной.

Доступа к компьютеру не было. Никакого.

Время для паники было самое подходящее.

Сорвав трубку, Андрей набрал 41 и замер.

Церковное пение. Тихое, приглушенное, не прерываемое диктором радиоточки. Как знамение. Глас с АТС.

Он не помнил ни одного номера парней из локалки. Все номера, и Каффса, и Навигатора, и СССР, и даже Чеченца остались в телефонном справочнике "Виндоус". Андрей их нигде, ни в одном блокноте, не записывал.

Что же делать? К кому обратиться? К Игорю на шестом этаже? Да никакого Игоря в помине нет, это так, отмазка, чтобы вежливым показаться. В его подъезде — одни старухи да наркоманы, из студентов — только заочники, им-то дискеты зачем? Без компов!

Пойти побираться по квартирам, как тот, с нейрошунтом? "У вас не будет случайно загрузочной дискеты, я мигом ее вам верну?" Смех и грех!

Андрей понял, что сопит в трубку сейчас так же, как сопел несколько часов назад Влад.

Влад.

Единственный человек, телефонный номер которого Андрей мог рассказать, подними его в три часа ночи, — мечта любого преподавателя, разучивающего с детьми константу.

Но как стыдно-то... Что он скажет? Влад из-за своего "принципа наглядности" или собственной нехватки времени и носу своего в Андреевой квартире не покажет, что он тут не видел?

Быстро, не давая себе времени одуматься, Андрей добрал оставшиеся цифры номера.

Протяжные гудки.

— Да, — утвердительно на том конце.

— Влад? — почти умоляюще.

— Да, — с той же интонацией.

Андрей сглотнул. В горле — словно мобильная блокировка, чтобы ненароком не нажать на неправильные кнопки.

— Помоги...

Андрей не смог больше ничего добавить. Пояснения казались лишними, нелепыми, никому не нужными.

Было страшно: Влад сейчас презрительно хмыкнет и бросит

трубку. Да что бросать: его палец и так уже лежит на кнопке с изображением решетки, которая опускалась, чтобы разделить их...

— Хорошо. Спустишь, открой дверь в подъезде.

Когда Андрей открыл дверь, Влад уже попира л носком кроссовка порожек. Андрей смутился, стало еще стыднее, что он, помимо всего, заставил товарища ждать под дверью.

— Я уже оделся, когда ты позвонил, — объяснил Влад с кривой усмешкой и шагнул в подъезд. — Думал прогуляться...

На парне были старые, исписанные черным маркером джинсовые шорты, опускающиеся ниже колен, а-ля бриджи, укрытые надписями типа "TCP/IP" и "USB". Просторная рубашка в гавайском стиле с настоящей, а не декоративной заплатой на боку, Андрей даже помнил, зачем ее пришлось нашить. Одним словом, одет Влад был в тряпки, ни к чему не обязывающие, пользовательские — такие же, как у самого Андрея.

В руках Влад держал дискету.

Андрея снова бросило в жар: ведь он так и не объяснил, для чего и какого характера ему требуется помощь. Словом не обмолвился о...

— Это загрузочный диск? — не удержался Андрей.

Влад, поднимаясь по лестнице, кивнул.

— А откуда?..

— Интуиция, наверное, — пожал плечами товарищ.

Они поднялись на второй этаж, потому что лифт испокон веков с первого не отправлялся. Зашли в замызганную кабинку, вышли на четвертом. Андрей открыл дверь в квартиру.

— Ремонт сделал? — спросил Влад, разуваясь.

— Ремонт? — удивленно переспросил Влад. — Ах да! Еще два месяца назад. Обои поклеил. Для умиления взгляда заказчиков.

Они прошли в комнату. Влад сел на "место второго пилота", обитую поролоном и дерматином табуретку, и сунул дискету в дисковод. Включил компьютер. Андрей, чувствуя себя не в своей тарелке, с минуту покрутился на присядках возле товарища и только потом занял положенное "место первого пилота".

Экран ожил, строки заволокли его белой паутиной, и Андрей смог загрузить предусмотрительно установленный "Нортон". В правом поле отобразилось спасительное содержимое трехдюймовой дискеты.

— О как! — победоносно изрек Андрей.

Но расслабление не наступало. Андрей нахмурился, пытаясь понять, что его беспокоит. Что-то в расположении файлов. Только что?

Наконец наметанный глаз программиста уловил подмену: два каталога, вместо одного. Лишний назывался "Games".

— Это что такое? — спросил Андрей, указывая на строчку с названием.

Влад удивился не меньше его.





ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Двое у разбитого корыта

— Понятия не имею, стандартная загрузочная дискета. “Винда” ее автоматически написала, я рук не прикладывал. Да и что за игры могут уместиться в трехсоткилограммовой папке? Разве темпы какие-то...

Андрей зашел в директорию. В ряд выстроились крошечные, по семьдесят килобайт файлы:

av.exe
digger.com
jbird.com
livstone.exe
roller.com

— Да это же ДОСовские игры! — воскликнул Влад. — Запускай! Запускай!

Оба подсели к компьютеру поближе, словно магнитом притянутые. В памяти закрутился и стал разворачиваться огромный самораспаковывающийся архив того, “чем они тешились в старые добрые времена”. Давно, еще на Андреевой “тройке”... Да на какой “тройке”? На 086-ой! Это он ее “тройкой” называл, любя, хотя ей до “тройки” было далеко, как БК до первого “Поиска”. Монохромный монитор, не черно-белый, как все, а черно-зеленый, *правильного* цвета, такой, как в “Матрице”. Крупнозернистый, таинственный. Как экран единственного в мире калькулятора с ассемблером “Электроника МК-61”, на котором они писали беспрецедентные по своей уникальности игры, используя сначала инверсию, потом двойную инверсию, потом — точечную технологию...

Они нахохотались до упаду, разламывая клавиатуру в “Аркаде Волейбол”, прожужжали себе уши надоедливой пи-си-спикерной мелодией на мотив “ту-ту-ту-ту...ту-ту-ту” из “Диггера”, напрыгались и насвистели в “Джи-берде”, наблюдали за танцем полуобнаженной девицы и наорались на попугая в “Ливингстоне”, и наконец

заели все это программой, которая запускалась раз в жизни и потому становилась легендой, — “Роллер”.

Потом в квартире погас свет.

— Ой, — сказал Влад, поелозив на стуле. — А мне казалось, мы сделали все, чтобы... проклятие прошло.

— Проклятие? — переспросил Андрей. — Откуда ты о “проклятии” знаешь?

— Вчера у меня упала сеть, — начал Влад. Сеть в их микрорайоне была разбита на несколько частей, и по злой воле случая товарищи оказались в разных. — Вышла из строя мышка, накрылась видеокарта, потом — звук, потом... А потом все остальное. Вечером погас свет.

Андрей кивнул:

— Выходит, ты не просто так утром звонил.

— Выходит, — грустно согласился Влад.

— И у тебя до сих пор нет света? Во всем доме?

Влад кивнул:

— Электрики сказали, что это серьезно, потому можно не торопиться и подождать, пока пройдут выходные... Кто-то словно сдвигает нас в прошлое. Шаг за шагом. Забирает у нас все в обратной последовательности.

— Да уж... Надеюсь, хоть отдадут.

Андрей и Влад переглянулись.

— И что нам делать, чтобы остановить проклятие?

— Я же сказал: думал, что сделано все.

— Видать, не все.

Влад поглядел за окно. В сравнении с мраком комнаты, там было немного светлее.

— Ты прав, — кивнул Андрей, перехватывая его взгляд. — Самое время прогуляться.

Уже вечерело, ползли по домам сумерки, а значит, всем взрослым мальчикам следовало расходиться по домам. Всем, кроме двух, пока еще друг другу не знакомых, чужих, но как-то схожих глазами. В этих глазах, круглых и широко распахнутых, горели искры, так что трудно было оставаться незамеченным даже в засадах, какие те себе обустроили, независимо друг от друга.

Высокий бородатый мужчина, выносивший из гаража поломанный проигрыватель, заметил их, сразу двоих, но виду не подал. Вместо того чтобы предать груды хлама мусорному контейнеру, он небрежно водрузил ее на деревянную лавочку, состоящую из одной-единственной набитой на пеньки доски, на которой почти никогда никто не сидел, и неторопливо удалился, тихо посмеиваясь.

Мальчики выпрыгнули из засад и что силы рванули к сокровищу. Увидев друг друга, они не стали драться за первенство. Они обошли несколько раз скамейку, лелея мечту о мгновении, когда их маленькие и проворные пальцы коснутся десятков ярко раскрашенных диодов и транзисторов, резисторов и сопротивлений.

— Что же делать? — спросит один у другого, кусая губу. — Мама не разрешает приносить мне в дом чужие детали. Спросит, у кого

я и их выменял, и велит вернуть на место.

— И моя мама! — подтвердит другой, покусывая губу, подражая первому, или просто так, из азартного страха. — После того, как я разобрал фен...

Они подумают и решат, что в этот раз не станут раскурочивать находку. Они спрячут ее — и превратят в компьютер. Впоследствии появятся звания “первый пилот” и “второй”, потому что ни хакеров, ни пользователей, ни программистов в то время в помине не было... Собираясь они станут исключительно на нейтральной территории, чтобы не выдать вселенскую тайну, и будут проводить у разбитого... нет, суперсовершенного компьютера дни напролет. И месяцы. И годы.

Спросите, где же здесь фантастический элемент? Скажете, такое могло произойти с кем угодно, или происходило с вами... Где чудо, которое отличит явь от умелой выдумки? Хорошо. Вот вам чудо...

...Как только тьма опустилась на засыпающий микрорайон, окна многоэтажек зажглись вереницей светящихся пикселей. Среди них были окна и Андрея, и Влада. Друзья пожали друг другу руки и в приподнятом настроении, спиной ощущая сходящий с них ледник, вернулись за компьютеры, которые работали, как ни в чем не бывало...

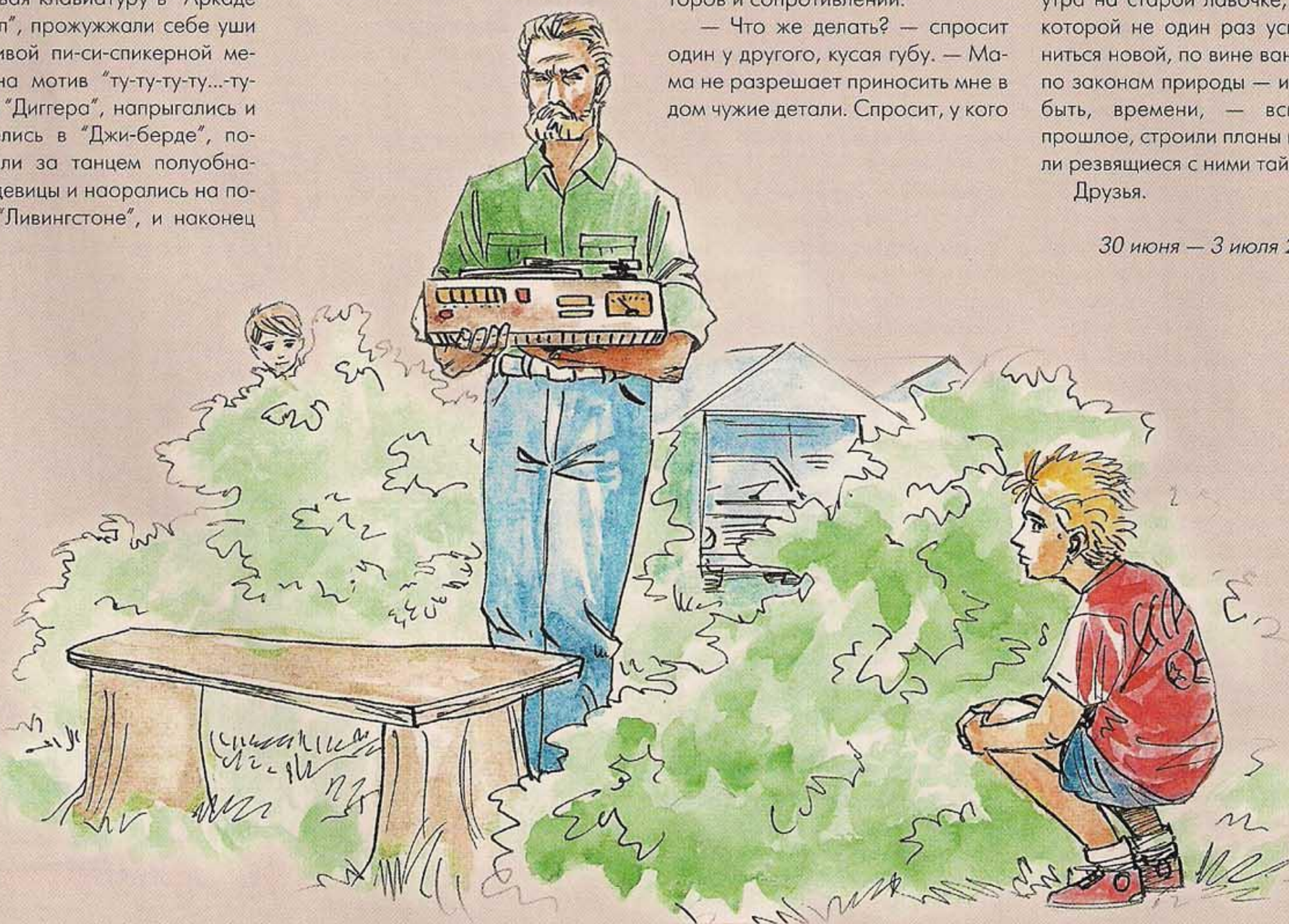
Но этого не произошло. И не могло произойти.

На деле было совсем по-другому.

Андрей и Влад сидели до самого утра на старой лавочке, доска на которой не один раз успела смениться новой, по вине вандалов ли, по законам природы — или, может быть, времени, — вспоминали прошлое, строили планы и постигали развязывшиеся с ними тайны бытия.

Друзья.

30 июня — 3 июля 2003 года





ВЬЕТКОНГ



Геймер

С наступающим! По всем астрологическим календарям этот номер должен появиться в начале месяца декабря, а значит — мои поздравления придутся к месту, и народ не будет чесать затылки в попытке понять, какой такой "наступающий" из множества зимних праздников имел в виду дядя Геймер. Конечно же, вариант тут может быть только один! Именно в декабре шесть лет назад вышел первый выпуск журнала (и третий по счету от самого зарождения оно-го), который был полностью посвящен играм для платформы PC. Если первая "Игромания" на пятьдесят процентов состояла из обзоров игр для Sony PlayStation, а №2/1997 вообще был посвящен исключительно консолям, то декабрьский редакционный совет раз и навсегда положил конец аппаратно-творческим метаниям авторского состава. Увы и ах, ваш покорный слуга не присутствовал при этом знаменательном событии... Что, однако, не мешает мне радоваться и ликовать вместе со всеми. Предлагаю незамедлительно открыть заготовленное для Нового Года безалкогольное шампанское и хлопнуть по рюмашке в честь удивительного и знаменательного месяца декабря.

Вместо тоста хочу сказать пару слов о последнем литературном конкурсе на тему "Матрицы". С учетом выхода третьей части фильма рекомендую господам читателям активизироваться и начать уже заваливать меня оригинальными и необычными сценариями. Условия конкурса — просты до невероятности, а призы сладки до приторности. Каждый приславший мне сценарий (не более 1000 знаков) по все-ленной "Матрицы" имеет шанс стать обладателем DVD-бокса с игрой Enter the Matrix, а особо выдающиеся личности получают от меня лично DVD-диск с кинофильмом Matrix: The Revolution.

Пока же с прискорбием сообщаю, что на сегодняшний момент, увы, сценариев набралось недостаточно, и потому первые итоги конкурса будем подводить уже в 2004-м году (возможно, в следующем номере). Всем, кто уже начал писать или планирует наброситься на чистый лист сразу после прочтения "Почты" — мои личные пожелания удачи!

Письмо номера

Где я?

Жизнь — игра. Нелинейная, онлайн-овая. Для всех. С великим, гармоничным смешением жанров. Идеально сбалансированная во всех отношениях. С сюжетом в виде самой игры. Прокачивая навыки, коллекционируя барахло, артефакты, у большинства начинаются проблемы при прохождении из-за того, что они определяют себя реагирующими, а не творческими.

Несколько месяцев разбираются с управлением, привязывают себя к отдельным представителям AI, заводят, поддерживают и разры-

вают отношения с ними. Получают жизненный опыт определенного качества в зависимости от поведения в окружающей их среде. Вязнут в глобальности сюжета, боятся, остепеняются, возвращаются с ежедневных все тех же заданий, все меньше понимая, что сами творят все вокруг себя. Создают потомство, которое, по их мнению, может быть, заглянет дальше, чем они. В итоге выдумывают себе старость и... продолжают игру дальше, как будто сначала. И так пока не пройдут миссию.

Велика иллюзия, которую сами создали и пытаемся понять. Игры показывают нам, как

ощущают. Эдакий утопанный плацдарм для успешных размышлений и философского досуга.

Кстати, настоятельно рекомендую комраду Preacher не закапывать талант в песок, а попробовать себя в качестве внештатного автора "Игромании". Координаты приемной комиссии есть в журнале и на сайте www.igromania.ru.

Письмо №1

Ради всех богов

Посмотрел последний номер Игромании (#11 (74) ноябрь 2003). Ребят, вы озверели? Зачем превращать журнал в очередной Upgrade? Зачем половину журнала отводить под железо и описание чипсетов, цифровых фотоаппаратов, принтеров (!) и сканеров? Понимаю, реклама, деньги. Но не до такой же степени!

Кстати, смею заметить, что "Компьютерра" тоже начала с подобных "отводов в сторону", и чем закончила... превратилась из единственного нормального журнала о компьютерном мире в обычную попу типа "Хакера" и пр... Ради всех богов, не надо портить единственный нормальный игровой журнал...

p.s. Просто крик души...

Konstantin V.Udovichenko (ash@sde.ru)

Геймер

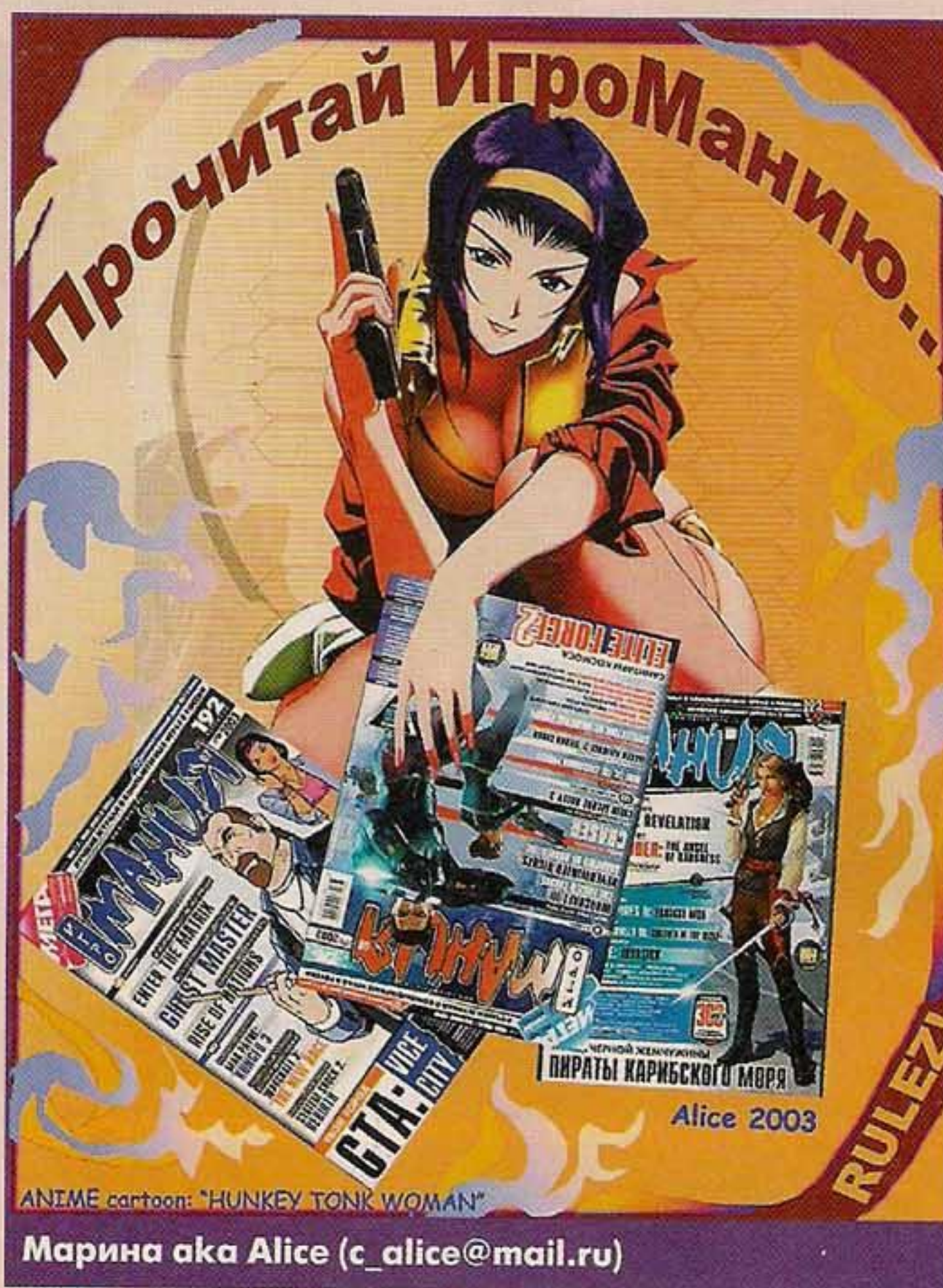
А по-моему, все должно быть гармонично. Если уж увеличивать объем журнала, то добавляя страницы популярным рубрикам с их читательским рейтингом. Действуя по этому алгоритму, мы как раз и дошли до расширения "Железного цеха". Причем прибавка получилась совсем скромная — всего страница или две. И это притом, что ранее в разные периоды существования издания "ЖЦ" занимал от 24 до 30 страниц. Добавлю, что периодически с помощью разного рода медиа-средств (ежегодная анкета в журнале, опросы на сайте, просто электронная почта) мы проводим спец-опросы, выявляющие объективные рейтинги рубрик и тем самым уточняющие необходимый им страничный лимит.

В данном же случае предлагаю немного подсчитать. Условия задачи таковы: в 74-м номере имеет место быть 24 страницы "чугунолитейного" материала; при этом общее количество страниц в номере составляет 208. Я, конечно, не профессор математики, но калькулятор настойчиво утверждает, что это примерно одна восьмая, но никак уж не половина всего журнала. Так что волноваться совершенно не о чем. Более того, на радость Konstantin V.Udovichenko сотоварищи очень может быть, что мы прибавим к ЖЦ еще пару страничек. Само собой, исключительно по многочисленным просьбам трудящихся и по наущению микропроцессорных божков.

Письмо №2

Реален ли мир КИ?

Октябрьский номер культового геймерского журнала Игромания толкнул общество на путь прозрения, посеяв в его ряды смятение и страх. А чего бы вы все еще хотели? Грядет откровение, на экраны мира готовится к выходу "Матрица: Революция", сдается в набор ноябрьский номер Мании, в сети появляется полноценный ролик Возвращения Короля, и вопрос о материализации придуманных миров встает сам собой.



Марина aka Alice (c_alice@mail.ru)

иллюзорна эта реальность. Мы создали себя и все вокруг и продолжаем творить. Все зависит от нас самих: социальное и семейное положение, настроение, погода, мысли. Осознавая все это, на вопрос "где я?" могу ответить "здесь и сейчас". В эту секунду.

With love to all, Preacher (preacher@au.ru)

Геймер

Вот так вот. Уже не точка зрения, но спелая философия. Причем универсальная, пригодная во все времена и применимая ко многим ситуациям. К примеру, современники культуры Древней Греции могли бы изъясняться в том духе, что: "Жизнь — театр. А люди в нем — актеры, работники сцены и светоосветители". Про-заик начала двадцатого века синтезировал бы что-нибудь вроде: "Жизнь — синематограф, а люди в нем — ковбой". Монтер третьего разряда Иванов рубанул бы о наболевшем: "Вся жизнь — канализация, а люди в нее, простите, все время какают". Уверен, что пройдет немного лет, и какое-нибудь милое дарование процитирует восхищенным слушателям: "Жизнь — это трипигиональный швамберштуппель! Гипратуральный и парасекундатный..."

Так что письмо просто замечательное. Отличный стиль и отточенные формулировки. Что особенно симпатично — финальную мораль и руководство к действию автор оставляет на совести чита-



С уважением, Fenarion (fenarion@mail.ru)

THE REVOLUTION
OF
MAX PAYNE 2

Вот еще один скрин на тему Макс Пэйна и Матрицы.
Прислал: Matrix (serega@oldie.kharkov.ua)

Думаю, что дело не в "малышах". Дело в низком уровне жизни, не позволяющем россиянам тратить по 40 баксов за коробку с игрой. А также дело в пиратских развалах, чудесным

205

раз соответствуют возможностям начинающей команды. Если бы я хотел заработать немного на аркаде, то я бы делал ее только для КПК. Или попробовал бы вольно портировать на наладонники и "умные" сотовые телефоны какой-нибудь признанный хит прошлого — квест или ролевуху. Замахиваться сразу на "Шекспира, нашего, понимаешь, Вильяма" не рекомендую, однако забавать тот же Doom Troopers можно вполне.

Письмо №5

Магнитное поле геймера

Меня недавно озарило. Я придумал гипотезу про то как обычные люди могут путем усовершенствования своей дисциплины постичь реальности и физики "матрицы". Или что-то вроде "джедаевского ускорения". Не так давно читая Игроманию я прочитал письмо про то как один геймер "ускорился" в реале и заколбасил всех ботов и тогда я понял, что ускориться может каждый, ну конечно я не сразу это понял. Играв в контру с друзьями (естественно в клубе), я не обращал особого внимания на музыку звучащую в наушниках, но она проникла в мой мозг и стимулируя его ускорила мои рефлексы и быстроту ответных реакций. Скажу честно в контру я играю не очень хорошо, но в тот вечер я всех заколбасил. Выйдя на улицу, пока я еще не отошел от того состояния я понял, что со мной произошло, что я стал быстрее реагировать на всяческие случаи в жизни. На следующий день на физике я сидел и размышлял над случившимся (так как я знаю физику лучше всех среди моих сверстников в городе то мне естественно даются задания по сложнее, а между тем как учительница рассказывает моим одноклассникам новую тему я могу спокойно поразмыслить). До моего мозга дошло, что случилось прошлым вечером. СУТЬ: Музыка стимулировала мой мозг и под стимуляцией мой мозг стал вырабатывать электричества в несколько раз больше положенного (или быстрее) из-за этого во мне возникло магнитное поле которое исказило поле времени вокруг меня, я понимаю, что искажение было немного из-

менным и не походило на обычное искажение магнитами. Если все было бы именно как в простых магнитах, мне непременно стало бы плохо, но как вы понимаете я "ускорился". Так вот с помощью магнитного поля + моей ауры или ауры любого другого живого существа можно нейтрально исказить пространство и время, но в какую сторону исказиться время зависит лишь от положения ауры. Плохое настроение или высокий взвод — "время ускоряется", а человек замедляется, ритмично-спокойное состояние — человек "ускоряется". Думаю, что приведенных материалов хватит для того чтобы заинтересовать публику. Что скажете вы, уважаемый Геймер, меня тоже интересует.

Azretik (azretik@yandex.ru)

Геймер

Как человек, знающий физику хуже всех своих сверстников не только в городе, но и, подозреваю, во всей стране — честно признаюсь, что ничего не понял. Особенно испугала выкладка про то, что под влиянием музыки мозг начинает выделять больше электричества, чем положено. Может, кто-нибудь разъяснит мне, как это скажется на моем стареньком ЭЛТ-мониторе? Не будет ли помех? И не предвзвоят ли мне в конце месяца счет, учитывающий удельный объем прослушанных за истекший период heavy-metal композиций? Или — я зря паникую, и халявное мозговое электричество можно использовать в мирных целях? Скажем, освещать с его помощью кладовку и кипятить чайник? Мне бы, ей-богу, очень пригодилось.

И еще не очень ясно, как с точной физикой уживается откровенно антинаучная "аура", которая, как утверждают квалифицированные экзорцисты, есть у каждого человека. Не готов поручиться, но, по-моему, в нашей средней школе такого не было, и идея связать между собой естественные науки и практики индийских йогов — чертовски свежа и оригинальна.

Если оставить в стороне детали, то, возможно, теория "замедления" и "ускорения" посредством искажения пространства-времени имеет под собой вполне ощутимую платформу для

практических исследований. Предлагаю провести опрос на тему того, как человек может влиять на время. Сразу добавлю, что письма, разоблачающие меня как хронокудесника, способного одной лишь силой слова замедлять читателя до состояния глубокого сна, — не принимаются!

Письмо №6

Мозг — это винчестер!

Здравия желаем, товарищ Геймер! Я вот тут на днях вывел интересную теорию, о которой и хочу с вами поговорить. Я недавно стал задумываться насчет нашего с вами мозга. Как он работает? На чем основывается при поиске информации? Ну и в конце концов, что это вообще такое. Я решил сравнить мозг с какой-нибудь отдельной частью компьютера, и я нашел очень интересный феномен. Эврика, сказал я и стал писать вам вот это письмо. Мозг работает по принципу винчестера. Каждый день, когда мы смотрим телевизор, играем в игры, читаем книги, общаемся с кем-нибудь, то вся информация поступает в мозг. Любая мелочь остается в памяти, сохраняется там и продолжает там располагаться до смерти человека. И вот тут появляется загвоздка. Человек многие вещи не может вспомнить, как бы он не пытался. Вот как будто нету этой инфы. Я нашел ответ и на этот вопрос. Сам человеческий организм работает по принципу операционной системы. Вы часто замечали, что если винт емкостью в 60 гигабайт, то винда видит только 57. Это есть глюк системы. Вот человек может использовать только 5% своего мозга, а всю остальную часть он как и винда не может увидеть. Та часть, которая видна нам, в ней хранится самая важная информация, как считать, как писать, что-то вроде системных файлов, на которых работает вся система. Вся остальная менее важная информация архивируется, и помещается в остальные 95%. Архивы будут там лежать до тех пор, пока в один прекрасный день не заработают, или человек не помрет. Днем инфа находится в оперативной памяти, а во время сна сохраняется на винчестере. А что насчет инопланетян? Когда человека похищают пришельцы то он после этого ничего не помнит. Объясню и этот факт. Наш мозг работает в формате NTFS, то есть как ты не удаляй все останется, но видеть инфу ты не будешь. Так вот, наглые пришельцы форматируют наши извилины. Но как я уже сказал, мозги наши в формате NTFS, так что все в принципе не удаляется. При помощи гипноза (unformat.exe) память удастся восстановить. Так что теперь можно сказать про мозг следующее. Мозг — это винчестер живущий в теле живого организма. Извиняюсь что так много понаписал, но хочется узнать ваше мнение товарищ Геймер.

WeRWOLF (werwolf@aria-band.zzn.com)

Геймер

А я-то думаю, отчего у меня голова по вечерам трещит! Это же, наверное, своп-файл дефрагментируется! Отчетливо припоминаю — когда меня в последний раз похищали пришельцы, они отчего-то жутко ругались и костерили мой неподатливый организм по-альдебарански. Что-то они там кудахтали про сбой мозгоформатирования и невозможность исправить ошибку файловой системы.

Если пойти дальше, то можно провести следующие аналогии. Потеря памяти вызвана,



Отошел только на минуту... Denis Abramov (proof_bk@mail.ru)



Тема "Автомобили и столбы". На сей раз это AUDI. Сергей Уколов (walser@bk.ru)

очевидно, появлением bad-блоков на винчестере. Отсюда вывод: берегите ваш винт, не бейтесь им об острые углы и дверные косяки, не переохлаждайте (носите шапку) и не перегревайте (носите кепку).

Температура — следствие перегрева процессора. Отсюда вывод: ставьте, господа, себе кулер помощнее, и никакая ангина не сдвинет ваш организм с позиции 36,6!

Уверен, если еще поразмыслить на досуге, то многим человеческим болезням найдется масса отличных альтернатив в сфере высокоточной электроники. Потому пишите свои варианты, а я их переправлю Горячеву и дяде Федору — пусть используют в своих статьях как гиперболы, синонимы и цитаты.

Письмо №7

Повесить Анкайнда

Ан таро Бадун, адепт тайного знания великий прелат Геймер! Без лишних предисловий перейду к делу. Почему бы вам не сделать постер(ы) наших (можно и ненаших) киберспортсменов? Я бы повесил себе на стенку рядом с Кобейном того же "Кулера" или там "аНкайнда". Я думаю они уже стали кумирами этого поколения...

Если это идея подавалась и раньше, я прошу прощения за незнание...

дос_видания... да прибудет с тобой Бадун!
BTR (rusbtr@mail.ru)

Геймер

Да, в общем, идея неплохая. Теоретически можно продумать и попробовать реализовать. Если, конечно, именитые киберспортсмены не затребуют у бедной редакции за фото своих кумирических лиц огромные деньги. Слава, знаете ли, мимолетна, и нужно ловить удачу за хвост. К тому же во всех цивилизованных странах принято платить за коммерческое использование образа. Чем известней персонаж — тем выше оплата.

Пока же, если кому идея с постерами интересна — пишите мне электронной почтой. Так редакция сможет понять, насколько данная фишка интересна читателям.

Кстати, очень жаль, что среди киберспортсменов так мало девушек. Их светлые образы я бы развешивал по стенам куда охотнее...

Письмо №8

Гейм-ТиВи

Прочитал в прошлом номере письмо Ma'a Rix'a (о ТВ-канале, показывающем киберспорт) и должен, как ни прискорбно, категорически не согласиться с господином Геймером. В своем пояснении к письму наш многоуважаемый (без иронии) Геймер приводит для пояснения причины отсутствия одного канала в России: экономическую обстановку (мол, не та) и покупательский контингент (тоже не тот). В заключение Геймер подытоживает, что в ближайшие лет двадцать о таком канале в России не может быть и речи.

Так вот, от себя мне хотелось бы заметить, что появление на наших голубых экранах (не по общей программной сетке, ясный перец, а хотя бы по спутниковому ТВ) передач, связанных с киберспортом, более чем реально. Думаю, стоит обосновать свою точку зрения, дабы не показаться игровому сообществу голословным.

Окупаемость такого канала обеспечивается, прежде всего, рекламой. Рейтинг у этого канала будет более чем высок (кто скажет, что в России и в СНГ мало геймеров, пусть первым бросит в меня камень). То, что придя домой и, взяв пульт от жвачника, геймер ткнет именно на той кнопке с нашим каналом, думаю, сомнений не вызывает. Частные случаи, например, когда камрад приходит домой и включает бразильский сериал, мы в расчет не берем ;). Блок рекламы в перерыве не будет раздражать, в эту паузу самое время сходить на кухню и взять себе хавчика. Рейтинг у такого канала будет не хуже, а местами даже и лучше, чем у той же "Культуры" или "БТ" (я живу в Беларуси, есть у нас тут такой каналчик).

Monk (monk234@tut.by)

Геймер

В общем, конечно, теоретически, если подумать, возможно, наверное, как-то окупить киберспортивный канал за счет рекламы. Само собой, что реклама эта будет вполне обычная —

соответствующая возрастной категории основной массы зрителей. То есть "кока-кола", "кроссовки-аидас" и "макдональдс". Это — вполне реальные деньги и вполне возможный план развития. Недавно прочитал на нашем сайте, что западные маркетологи всерьез обеспокоены равнодушием молодежи к телевидению вообще и к рекламе в частности. Как утверждают мудрые аналитики — дело в игре Counter-Strike и в компьютере, которому тинейджеры предпочитают прелести голубого экрана. Проводить тут аналогии с ситуацией в России сложно, но в общем и целом повод для организации киберспортивного канала у буржуев уже есть.

У нас же, как всегда, все происходит окольным путем. Кабельное телевидение для большинства населенных пунктов — жуткая экзотика. Кроме того, сервис сам по себе стоит немалых денег. Насколько я знаю ситуацию, позволить себе ежемесячные траты порядка 20 у.е. многие геймеры просто не могут. А это — как не крути, кардинальным образом урезает без сомнения огромную аудиторию геймеров России и стран СНГ. Для справки, у нас в редакции кабеля нет ни у кого.

Мы в Сети

Геймер

Ссылок получилось совсем немного, но каждая из них вполне может претендовать на модную матросскую тельняшку. Особенно порадовала стариковскую душу ссылка номер один.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://gta-motors.narod.ru>. Виртуальный автосалон автомобилей для GTA! Каждый найдет здесь что-то подходящее! Один из самых больших файловых архивов среди русскоязычных сайтов!

2. www.redalert3.narod.ru. Фэнсайт обо всех играх серии Комманд-Конквер! Находка для фаната! Новые карты и моды каждую неделю! Все самое лучшее от русских геймеров — авторские новые карты и моды! Мечта Генералов!

3. www.mo3gi.by.ru. Сайт о программировании, железах и полезных программах. Пока на стадии бета-тестирования, но уже есть, что почитать.

4. <http://f1.ovl.ru>. Все про игру F1 Challenge 99-02. А также новости и свежее файло!

Геймер

На прощание еще раз хочу поздравить всех с Новым Годом и зимними каникулами. Наступающий 2004-й год — это очередной повод для оптимизма и неизменно хорошего настроения, каким только и должен отличаться истинный геймер!

Астральной философией не баловался, "Железный Цех" не наращивал, чувство реальности не терял, платформу PC не предавал, попой не чуял, киберспортсменов не фотографировал, кабельное ТВ не монтировал

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Анекдотический микс

Прибегает секретарша к программисту:

— Знаете, там у меня ошибка какая-то странная: "Неправильный формат, игрек, деленное на эн".

Подходит программист к машине, а там написано: "Format another (Y/N)"?

:)))

Муж-программист (М) с женой (Ж) сидят в цирке на выступлении иллюзиониста. Во время очередного номера из небольшого ящика выходят много девушек.

Ж: Как они могли поместиться в таком маленьком ящике?

М: Ерунда! Если бы он использовал WinRAR, он бы еще больше их туда запихнул.

:)))

Умер Билл Гейтс. Попал на тот свет, а там только что закончилась Великая Автоматизация, и вместо Петра с ключами стоит компьютер с ОС Windows. На мониторе диалоговое окно с сообщением: "Билл! За твои заслуги перед человечеством Бог предоставляет тебе самому выбрать между раем и адом". Под сообщением три кнопки: Yes, No и Cancel.

:)))

Программист с сыном прогуливаются по зоопарку. Проходят мимо пингвинов. Сын:

— Папа, смотри — линуксы!

:)))

Объявление в газету в разделе "трудоустройство": "Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, говорящая на FORTRAN, BASIC и C".

— Каково состояние Билли Гейтса?

— Каждому китайцу по 40 баксов.

:)))

Построили новый полностью роботизированный завод. Идет экскурсия по цехам. Экскурсовод: Внимание, господа, в этом цехе все роботы управляются операционной системой MS-DOS.

Посмотрели, идут дальше.

Э: В этом цехе все роботы работают под управлением операционной системы Unix.

Посмотрели, идут дальше.

Э: Вот в этом цехе все роботы работают под управлением новейшей операционной системы QNX.

Проходят в следующий цех.

Э: А в этом цехе все роботы управляются операционной системой Microsoft Windows. Всем присутствующим просьба надеть защитные каски.

:)))

Из рекламы суперкомпьютера Cray: "...последняя модель суперкомпьютера Cray настолько совершенна, что может выполнить бесконечный цикл всего за шесть секунд!"

:)))

— У вас мыши есть?

— Нет!

— А когда будут?

— Не знаю.

— Это ATS Computers?

— Нет, квартира!



Как-то русские хакеры покопались в программном обеспечении ракеты "Томагавк" — теперь она называется "Бумеранг".

:)))

Познакомился программист с девушкой, пошел к ней, посмотрели видик.

Наутро программист делится впечатлениями:

— Прикинь, она прям в BIOS гонит видео со стримера на видюху, не грузя оси! И проца в ее компе нет!

:)))

Ответом на появление зубной щетки Colgate Navigator стал выпуск зубной щетки Blendamed Explorer.

Курьезы техподдержки "Би Лайн"

Реальные случаи из жизни работников технической поддержки оператора мобильной связи "Би Лайн".

Оператор: Назовите серийный номер карты, который начинается с двух нулей.

Абонент: Нули говорить?

О: Нет, не надо.

А: Ага. Серийный номер карты 00...

А: Скажите, пожалуйста, почему у меня здесь больше одной палки не получается?

А: Я звонил и спрашивал про АОН и АнтиАОН, мне дали два номера. Какой из них набирать?

О: Один для АОНа, другой для АнтиАОНа.

А: И что мне подключить? Какая из услуг лучше?

А: Я тут аппарат потерял, но вы знаете, не столько аппарат жалко, сколько чехол — такой хороший был...

О: И теперь наберите шесть нулей.

А: Какие шесть нулей?

О: Да любые!

А: Девушка, мой телефон будет работать в Америке?

О: Нет, не будет, там необходимо пользоваться аппаратами, работающими в диапазоне частот 1900.

А: До? Жаль... А если с ним поедет мой муж?

О: У вас номер с кодом 901 или 903?

А: У меня 901, и справка есть...

А: Алло, девушка, у меня тут проблема, я карточку не могу активировать.

О: А как вы ее активируете?

А: Включаю телефон и набираю.

О: Что вы набираете?

А: Секретный код карты.

О: И что вам говорит система?

А: Какая система?! Мне пожарные отвечают!

А: Не надо мне рассказывать, что мои "бесплатные" минуты за-

кончились, у меня на телефоне спидометр установлен...

А: А какой сумме в рублевом эквиваленте соответствует карта beerau номиналом 1000 рублей?

О: 1000 рублей.

А: Ага, спасибо.

О: Восстановить сим-карту можно в одном из центральных офисов.

А: Хорошо, я подъеду, в тот, самый главный, который на "Мая".

О: "8 марта"?

А: О... ну да, конечно, праздники просто перепутал.

А: Девушка, сколько у вас подключение стоит?

О: Подключение у нас бесплатное.

А: А это вместе с НДС?

А: Девушка, а в такси оплату считают поминутно или за километраж?

О: А почему вы меня об этом спрашиваете?

А: Но вы же справочная, а не я.

А: Хочу подключить свой телефон, что нужно с собой взять?

О: Паспорт.

А: Паспорт кого?

О: Того, на кого будете оформлять.



BEYOND GOOD & EVIL



IN
PO
MAY 19

COUNTER STRIKE
CONDITION ZERO

МАХИД



А: Паспорт телефона, что ли?

О: Снимите батарею у телефона, откройте крышку...

А: Сначала нужно снять чехол.

О: Снимите чехол.

А: Легко сказать снимите, он присосался, змей такой.

О: Номер вашего телефона скажите, пожалуйста.

А: О-о-о, чего вы спросили! Что-бы с утра свой номер помнить — такого еще не было.

О: На кого зарегистрирован номер телефона?

А: На меня!

О: Простите, но я вас пока по голосу не узнаю. Вы не могли бы представиться?

А: А ты чего, парень, познакомиться хочешь?! Я Андрюша...

А: Девушка, мне должны были позвонить из Швейцарии, и сейчас был звонок с номера XXXXXXXXX, это из Швейцарии?

О: Нет, это был звонок с городского телефона Брянска.

А: Все ясно, это, наверное, они из Швейцарии над Брянском пролетали и звонили. Спасибо!

А: Девушка, я четыре дня назад активировал карту на \$50. А сейчас денег уже нет. Я говорил-то раза три.

О: Да, действительно, у вас было три звонка, звонили в США, и каждый звонок был по три минуты, и кроме этого за три дня вы отправили 390 SMS-сообщений.

А: Я знаю, но деньги-то куда делись? Я же деньги по SMS не посылал!

О: На кого оформлен договор?

А: На тещу, только я фамилии ее не знаю.

О: А зовут как?

А: Не знаю! Теща-то новая!

А: У вас АОН работает некорректно!

О: Почему вы так решили?

А: Мне позвонили, подойти я не успел. Увидел номер, набираю, спрашиваю: "Вас Виталий не интересуется?" И знаете, что ответили? "Нет!"

С образовательным уклоном Как рассказывают сказки детям разработчики игр

Было это тысячу лет назад, в год крещения Руси — 989 н.э. Жил тогда царь Владимир Красно Солнышко, и было у него три сына.

RPG

Разработчик: Первого сына звали... Как его звали?

Ребенок: Петя.

Разработчик: И был он — какого пола?

Ребенок: ???

Разработчик: Ладно, просто выбери класс.

Ребенок: Мне же еще рано в школу.

Файтинг

Второй сын был специалист по восточным единоборствам, а третий — боксер. А еще была у царя дочка-каратистка с огромными... э-э-э... кулаками.

Квест

Разработчик: И сказал своим детям царь: "Умираю я. Принесите мне золотое яблоко. Только чтобы добыть его, надо будет вам пробраться в сад царя Кощея, а для этого возьмите веревку и прикрепите к ней крючок, сделанный из гвоздя, который вам выкует кузнец, если вы спасете его дочь, которая..."

Ребенок: Хррр-хррр...

Dating simulator (XXX-симулятор)

Пришел Иван к кузнецу, говорит: "Давай я твою дочь спасу от девственности". А кузнец ему: "Какую?". А надо вам сказать, что было у кузнеца три дочери: одна совсем маленькая, десяти лет, одна постарше, в очках, и еще одна — с кошачьими ушами.

Stealth-action

Но Иван заморачиваться не стал, дождался ночи и украл гвоздик у кузнеца...

Аркада

...и побежал в царство кощеево, перепрыгивая широкие ямы и переплывая глубокие реки.

Action

Вдруг навстречу ему — Змей Горыныч. Достал Иван свой меч, взмахнул им, подкинул Змея, в воздухе нарубил его на мелкие ломтики...

С образовательным уклоном

...из которых ему пришлось снова складывать динозавра.

RPG

Разработчик: За это он получил 2000 XP и увеличил свою харизму на единичку.

Ребенок: Папа, а что такое харизма?

Гоночный симулятор

Стали тут нагонять Ивана братья. Он вдавил педаль до отказа... то есть пришпорил коня и поскакал, что было сил. Одного брата обошел на повороте, второго прижал к елке...

GTA

...потом забрал его коня и поскакал дальше.

Pokemon

Скачет он, скачет, а навстречу ему — калика переходящий с медведем. "Отдай мне медведя!" — говорит Иван. "Не отдам!" — отвечает калика. "Тогда пусть мой конь с твоим медведем бьется". Побил конь медведя, а Иван положил мишку в ларец волшебный и был таков.

Heroes

Наконец, добрался Иван до замка кощеева. "Выходи, Кощей!" А Кощей не выходит. Решил Иван брать замок штурмом. Проломал стену, натравил медведя на кощеевых скелетов. А те стоят, не шелохнутся — знать, своей очереди ждут.

Симулятор танцпола

И сказал тогда Кощей Ивану: "Мечом-то махать вы все мастера, а ты попробуй русского сплясать, как я!". И стал Иван с Кощеем соревноваться, кто кого перепляшет.

RPG

Иван, конечно, победил, потому что у него был выше навык пляски.

SimCity

Смотрит Иван — а сада-то у Кощея и нет. Пришлось самому высаживать, а для этого — воду к замку подводить, да бараки строить для садовников...

Dungeon Keeper

...да камеры пыток для непокорных.

Civilization

Правда, чтобы узнать, как сажать золотые яблони, Ивану пришлось вначале изучить агрономию и мелиорацию. Наконец, через тысячу лет, научился Иван выращивать волшебные яблони.

Японская RPG

Отец его, правда, к тому времени уже умер. Но Иван об этом не

знал. Нарвал он яблок и пошел обратно в свое царство.

Идет, идет, а навстречу ему — маленькая девочка с огромным молотом. Это была пра-пра-пра... в общем, очень много раз правнучка того самого кузнеца. Сразился Иван с девочкой, и пошли они дальше вместе.

Pacman

Чтобы в пути не умереть с голоду, Иван ел все, что попадалось на дороге.

Survival Horror

Пришел Иван в свое царство, а оно в полном запустении — только зомби по улицам ползают. Бегал Иван, бегал, бил зомби, бил — нашел могилу своего отца. Положил на нее пять яблок...

Lines

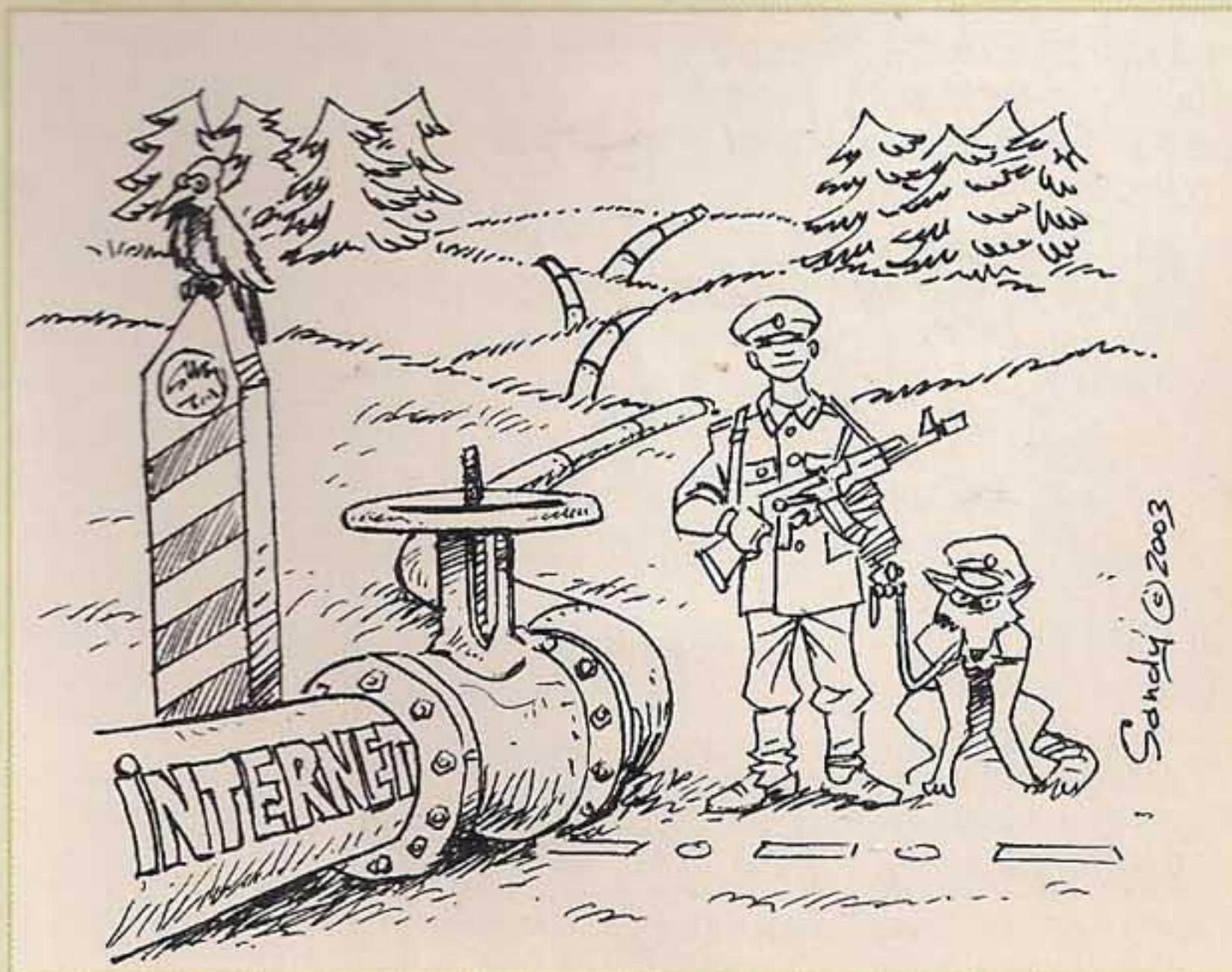
...а они и исчезли.

Тут и сказочке конец!

SimCity

Какой еще конец?

Автор материала:
Илья Ченцов





ТЕСТ 40 НОВОЕ ВРЕМЯ

Ну что ж, дорогие игроки и игроманки... Игра под кодовым названием "2003-й год" медленно, но верно приближается к последнему уровню. На прилавках уже лежат долгожданные хиты вроде Max Payne 2 или Commandos 3, вот-вот в продаже появится концептуальный XIII... Игры выходят и выходят, и, честно сказать, мы уже и не знаем, чего нам ждать в следующем году (кроме, конечно же, Half-Life 2 и Doom III). Наступает новое время новых игр. И не растеряться в потоке всех мегахитов вам поможет наш тест. Ведь очень сложно придумать лучший повод для просмотра новых игр, чем возможность дать правильные ответы на вопросы нашего "Теста"!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Ни для кого не секрет, что в Max Payne 2 можно встретить очень многих персонажей, знакомых еще по первой части игры. Например таких, как...

- А. Джим Бравура
- Б. Мона Сакс
- В. Владимир Лем
- Г. Винни Гокнитти
- Д. Детектив Винтерсон

2 HALO: Combat Evolved — игра поистине уникальная, с огромным количеством возможностей. В каком другом 3D экшене вам так же просто позволят...

- А. С громом и фейерверками стрелять в коварных пришельцев из автомата.
- Б. Бесшумно проникать на вражьи территории и оглушать противников точечным ударом приклада.
- В. Собирать ветки специальных кустарников и сооружать из них маскировочные сетки.
- Г. Распевая песни, кататься по пыльным тропинкам далеких планет на армейском джипе.
- Д. С ветерком носиться над холмами на таинственном инопланетном "ховеркрафте".

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждо-

му пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Заснеженный Сталинград в исполнении Commandos 3: brave диверсанты получают задание — во что бы то ни стало устранить фашистского снайпера. Наши бойцы осторожно ползут к своей жертве и пока даже не подозревают о том, что как только коварный стрелок погибнет, им тут же придется столкнуться...

- А. ...с еще одним снайпером.
- Б. ...с массированным вражьем десантом.
- В. ...лично с гауляйтером восточных провинций.
- Г. ...со сторожевой немецкой овчаркой.
- Д. Ни с кем они не столкнутся. Миссия закончится сразу после убийства снайпера.

4 Если вы откроете наш нынешний раздел Rulezz&Suxx, то наверняка быстро найдете обзор любопытнейшего квеста от "МедиаХауза" под названием "12 стульев", созданного по мотивам одноименного романа Ильфа и Петрова. И вот что удивительно — не далее как в этом же году другая отечественная игровая контора выпустила еще один квест по мотивам этого же произведения... Какая именно контора?

- А. Акелла
- Б. Бука
- В. Новый Диск
- Г. Руссобит-М
- Д. Софт Клуб

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

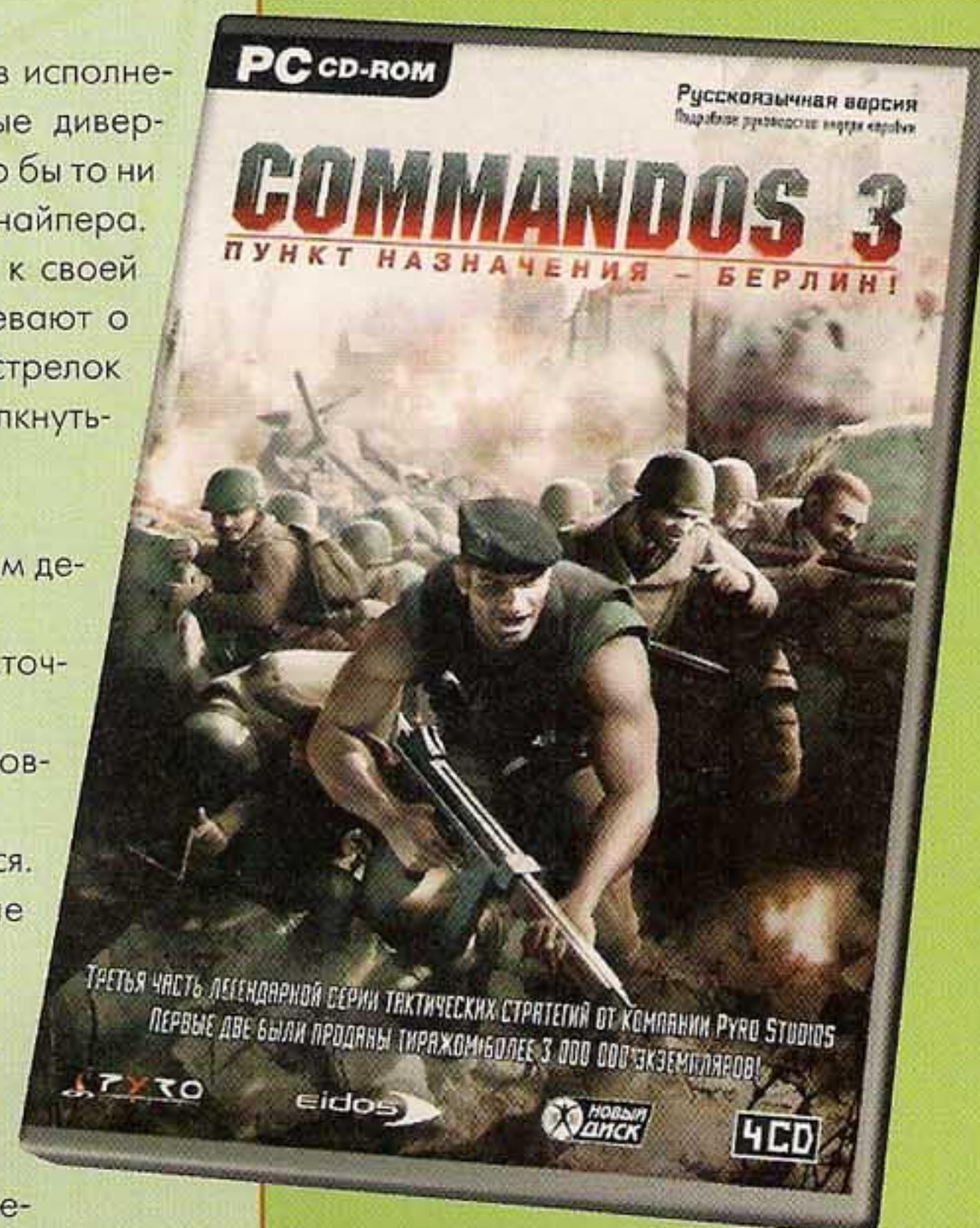
5 Основное отличие "Демидургов 2" от первой части игры заключается в том, что в нашем подчинении находится всего один персонаж, а не целая группа героев, как то было раньше.

- А. Да, весьма любопытная фишка.
- Б. Ну что вы, персонажей по-прежнему может быть несколько.

6 Если сравнивать Homeworld 2 с игрой-оригиналом, то можно смело констатировать: многие элементы геймплея здорово упростились. Например, если раньше, для того чтобы начать научные исследования, мы должны были спускать со стапелей специальный шаттл, то теперь для тех же целей достаточно построить дополнительный модуль на корабле-матке.

- А. Именно так. Все гениальное — просто.
- Б. Уж не знаю, как насчет других элементов, но с исследованиями все осталось по-прежнему.

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ



На этот раз пятеро счастливых, приславших правильные ответы на все каверзные вопросы, в качестве приза получат по DVD-коробу с одной из лучших игр сезона — Commandos 3: Destination Berlin. Третья часть культовой стратегии ни в чем не уступает предыдущим сериям — а во многом и здорово их превосходит. Заснеженные переулки военного Сталинграда и голые камни Нормандии, тихие шпионские операции в глубоком тылу врага и лихие перестрелки прямо на передовой, злоевающие фашистские орды и отважная ватага храбрецов-коммандос... Определенно, эта игра должна быть в коллекции каждого уважающего себя геймера!

Призы на конкурс любезно предоставлены компанией "Новый Диск".

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 Экшен Max Payne 2: The Fall of Max Payne (А), созданный силами компании Rockstar Games (Б), рассказывает историю любви полицейского и киллера (В) в осенних антуражах (Г) несуществующего города Noir-York City (Д).

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).
Под редакцией Геймера
(gamer.sobaka.igromania.ru).



ЖУРНАЛ "МИР ФАНТАСТИКИ" МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НЕ ТОЛЬКО В РОЗНИЧНОЙ ПРОДАЖЕ, НО И ЧЕРЕЗ НАШ ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН:
WWW.IGROMANIA.RU/NEWSHOP/

ИГРОМАНИЯ

представляет

МИР ФАНТАСТИКИ

ДЕКАБРЬ 2003

БОЛЕЕ 60 КНИГ, 40 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР

ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ • КНИЖНЫЙ РЯД •
ВИДЕОДРОМ • ИГРОВОЙ КЛУБ •
ВРАТА МИРОВ • В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННЫХ •
БЕСТИАРИЙ • МАШИНА ВРЕМЕНИ •
СЕТИ ИНТЕРНЕТА • КОНКУРСНАЯ
ПЛОЩАДКА • КОМНАТА СМЕХА

В НОМЕРЕ
ПОСТЕРЫ

• STAR WARS
GALAXIES
• КОЛЬЦО
ВЛАСТИ

96
СТРАНИЦ



ОБЛОЖКА: DUNGEONS & DRAGONS, ХУДОЖНИК MARIO SASSO

БОЕВЫЕ ДРАКОНЫ

ОГНЕМ И ХВОСТОМ

STAR WARS

РАСЫ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ

КОРОЛЬ АРТУР

ЛЕГЕНДА И РЕАЛЬНОСТЬ

ЗОМБИ И КУЛЬТ ВУДУ

ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ МИФА

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

ЛЕОНИД КУДРЯВЦЕВ

ДЖИН

КИРИЛЛ БЕРЕНДЕЕВ

ДИНАМИЧЕСКОЕ РАВНОВЕСИЕ

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ

ДРАКОНЬЕР

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ИНДИАНА ДЖОНС

ВИДЕОРОЛИКИ К DVD-ИЗДАНИЮ

KING'S QUEST

НОВОЕ ИЗДАНИЕ СТАРОЙ ИГРЫ

ТРЕЙЛЕРЫ КИНОФИЛЬМОВ
ВИДЕОРОЛИКИ И ГРАФИКА PC ИГР
МАТЕРИАЛЫ ПО НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ
ДОПОЛНЕНИЯ К ЖУРНАЛЬНЫМ СТАТЬЯМ
МУЗЫКА В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

DUNGEONS & DRAGONS

КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ ФЭНТЕЗИ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

КНИЖНЫЙ РЯД

Анонсы всех фантастических и фэнтези-книг всех российских издательств, выпущенных в октябре. Рецензии на лучшие книги месяца. Обзоры жанров и книжных серий.

ВИДЕОДРОМ

Новости со съемочной площадки, рецензии на новые киноленты, все новинки лицензионного видео. Рассказы о создании известных фильмов и об истории фантастического кино.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости и обзоры лучших компьютерных и настольных игр. Информация о самых интересных игровых направлениях и проектах.

ВРАТА МИРОВ

Культовые миры знаменитых писателей, их география, обитатели, пантеоны и другие особенности. Материалы-исследования о чудовищах и разумных расах, населяющих фантастические и фэнтезийные миры.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Вперед в прошлое: Быт Древнего мира и Средних веков - оружие, ремесла, развлечения, война и многое другое. Очерки о мифологии, жрецах и магии.
Назад в будущее: Новейшие технологии и достижения науки. Статьи о сверхъестественном и об оригинальных гипотезах.

КОНТАКТ

Беседы с известнейшими деятелями фантастической и фэнтезийной культуры.

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

Примите участие в конкурсах на знание фэнтези и фантастики и выиграйте замечательные призы!



В ПРОДАЖЕ С 20 НОЯБРЯ

СКРИНТУРС НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ



Все как обычно: девять скриншотов, девять игр и девять ваших правильных ответов. Пятерка самых удачливых и самых глазастых победителей нынешнего "Скринтурса" в качестве приза получают DVD с увлекательным шпионским экшеном — "Горький Зеро: Фабрика рабов", предоставленным компанией "Руссо-бит-М".

Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят

9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса": Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2003

Скринтурс №10. Октябрь

Больше всего затруднений у наших конкурсантов вызвал скриншот под номером 5 из игры TRON 2.0. И неудивительно, ведь все привыкли видеть в этом проекте эдакий "шедевр актуального искусства" — с яркими красками, невероятной архитектурой и китчевыми спецэффектами — и совсем позабыли, что некоторые игровые сцены происходят во вполне ре-

альном мире. Ну и еще многие закономерно перепутали Jedi Outcast с Jedi Academy. Что, впрочем, неудивительно, ведь чтобы быстро отличить одну игру от другой — нужно быть настоящим профессионалом и игроманьяком.

Правильные ответы

1. Chaser: Вспомнить все
2. Starsky&Hutch: Полицейская легенда
3. Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast

4. Will Rock
5. Buena Vista Interactive TRON 2.0
6. Star Trek: Elite Force 2
7. Mafia: City of Lost Heaven ("Мафия")
8. Restaurant Empire ("Ресторанная империя")
9. Grand Theft Auto: Vice City

Победители

1. Полетаев Константин (г. Челябинск)



2. Некто Rebels (rebells@hotmail.ru)
3. Игорь Бондарчук (г. Москва)
4. Алексей Басков (г. Санкт-Петербург)

5. Алекс aka Dr Akula (apollion68@mail.ru)
Все победители получают по DVD-коробу с игрой Kreed, предоставленной на конкурс компанией "Руссобит-М".

Тест №38. Природы увядание

Ну что ж, главную трудность в нашем августовском тесте вызвал седьмой вопрос. Плохо, граждане, не зная, что Ридли Скотт — это режиссер, а Марк Боуден — писатель, и ни в коем случае не наоборот. Ведь не играми едиными жив человек, стоит иногда обращать внимание и на "смежные" индустрии... В общем, всем срочно читать наш новый журнал "Мир фантастики" и тотально самопросвещаться!

Правильные ответы

1. Д (Модели многих лицензированных авто, в том числе и знаменитой гоночной Ferrari Testarossa.)
2. В. (Покупать и продавать оружие на черном рынке.)
3. Д. (Postal и был их первой игрой)

4. В. (Half-Life.)
5. Б. (Что вы такое говорите? Нет!)
6. А. (Да-да, все правильно.)
7. В (...базируется на и повторяет сюжет одноименного фильма студии "Дисней".)

Победители

1. Иван Рожнев (г. Пушкино, Московская обл.)
2. Некий Коленька (fifist2002@mail.ru)
3. Борис Куприянов (г. Москва)
4. Иван Теплов (teplov@atom.ru)
5. DxPow (dypow@mail.ru)

Победители получают по DVD-коробке с игрой "Операция Silent Storm", которые компании "1С" и "Нивал" предоставили специально для нашего конкурса.

Над подведением итогов пахали:
Добрый Мальчик, а также Геймер.

Организация выдачи призов:
Анюта (winner@igromania.ru).

Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Руссобит-М", "1С" и "Нивал".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных" 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки. 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэко-

номите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №12, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №2 за 2004 год.

5. Исходя из пункта 4, ответы принима-

ются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.12.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскowie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмоскowie, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Всегда в продаже — многие из предыдущих номеров "Игромании" и "Лучших компьютерных игр". Теперь в нашем магазине в разделе "Предоплата" вы можете приобрести также новые номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и наш новый журнал "Мир фантастики".



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

Клуб
запросов за месяц:
181 049

Наушники
запросов за месяц:
6255

Диски
запросов за месяц:
98 231

DJ
запросов за месяц:
28 737

Пиво
запросов за месяц:
20 029

Nokia
запросов за месяц:
148 708

Куртка
запросов за месяц:
6560

Футболка
запросов за месяц:
3400

Часы
запросов за месяц:
95 614

Очки
запросов за месяц:
8943

Танцпол
запросов за месяц:
554

Джинсы
запросов за месяц:
5465

Браслет
запросов за месяц:
3693

Мобильный
запросов за месяц:
111 619

Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

Найдется все.

www.yandex.ru

adv@yandex.ru

Тел.: 748-10-33



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

HOMEWORLD[®]2

1С[®] ФИРМА «1С»
relic
SIERRA[™]

Sierra, Homeworld и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal Games и логотип Vivendi Universal Games являются товарными знаками Vivendi Universal Games, Inc. Игра разработана Relic Entertainment, Inc. Relic является зарегистрированным товарным знаком Relic Entertainment, Inc. Rendered by Alienware. Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation. Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© 2003 Sierra Entertainment, Inc. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 128, корп. 3;
м. Марьино ТК, пав. №19;
ул. Люблинская, 4а;
Бороново пр. 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смоленская, 24, «а»;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Строганов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27. Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 корп 1;
Ленинский проспект д. 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Марксистская д. 3 (маг. Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутovo ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуневская д.4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 корп 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 корп 1

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;

ул. Ульяновых, 3
Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;
Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47
Волгоград
пр. Ленина, 2-а
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Губкин
ул. Дзержинского, 113
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»
Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;

Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71
Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»;
ул. Советская 130
Лангас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»
Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
«Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Док»
Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4
Одесса
ул. Жукковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитектурская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»
Омск
ул. Красный Путь, 9;
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12
Орел
Красина, 1
Орск
ул. Краснознаменная, 64;
ул. Красноваршавская, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Павловский-Посад
ул. Кирова, 23
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Пушкино, МО
Московский проспект, 5
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарс, 73;
ул. Маскавас 357, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»
Самара
ул. Минурин, 15, ТТЦ «Аквариум»;
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пioneров, 146
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»
Северодвинск
ул. Плоснина, 11 ТЦ «Дружба»
Североуральск
ул. Молодежная, 10
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книжки»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул. Гончарная, д. 13 «ДискиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;

Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35
Старый Оскол
мкр. Королева, 28а
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИ»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеса»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянский»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Тында
ул. Кр. Пресня, 33
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Элиста
ул. Пушкина, 20
Якутск
ул. Ордоникидзе, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Ашан: Пересечение МКАД с Остафьевским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский 6-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский 6-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивизи: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12ж, Тверская 25/9
ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Хвильский 6-р, 7/11, Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядра), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2, Рамстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ясцевская ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД
Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,